ISSN 0243-1327

et UN POSTER !...

CASUS BELLI

Le magazine des jeux de simulation



mais d'où sortent tous ces
SUPER HEROS ?...

MEGA
le combat revisité

COLD WAR

- Hell's Highway et Storm over Arnheim
- Un module D&D®/AD&D®
- 16 pages de plus !

20f Belgique 150FB Canada 3$C Suisse 5,50FS

nº 25



4 Nouvelles du front

12 Opération Market Garden
Frédéric Armand

18 Cold War
Duccio Vitale

20 Yom Kippur
Frank Stora

22 Infantérie 39-60
Hervé Hatt

24 Amirauté
Jean Ricard

28 Squad Leader
un scénario de Didier Wattelar

29 Ludotique

31 L'enfer du décor

38 Petites Annonces

39 Devine

42 Mort aux gros Bills !
François Marcela Froideval

44 La Gazette Galactique
Didier Guiserix-Pierre Lejoyeux

48 Des sorts, des sorts, oui mais de Tante Zanie
Tante Zanie

50 Les jeux de Super Héros
Martin Latallo

55 La nuit de Wormezza (suite et fin)
Denis Gerfaud

60 Nuit blanche
module pour l'Appel de Cthulhu
Denis Gerfaud

63 La vie de chateau
module D&D
Marc Laperlier

67 Bani des brouillards
module Légendes des 1001 nuits
Omar el tannejec

CASUS BELLI N° 25. Publié par Excelsior Publications 5, rue de la Baume - Tél. : 563.01.02 **Direction, administration.** Président : Jacques Dupuy. Directeur : Paul Dupuy. Directeur adjoint : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur financier : Jacques Béhar. **Relations extérieures** : Michèle Hilling. **Services commerciaux.** Marketing et développement : Patrick Springora. Abonnements : Elisabeth Drouet assistée de Patricia Rosso. Vente au numéro : Bernard Héraud assisté de Bernadette Durish. **Directeur Commercial de Publicité.** Ollivier Heuzé. Contact : Isabelle Blanchard - 5, rue de la Baume - 75008 Paris. **Rédaction.** CASUS BELLI - 5, rue de la Baume - 75008 Paris - Tél. : 563.01.02. Périodicité : bimestrielle. Rédacteur en chef : Didier Guiserix. Dessinateurs : Didier Guiserix, Pierre-Olivier Vincent, Bernard Verlhac, Tignous, Xavier, Stéphane Truffert. Couverture : Didier Guiserix. Poster : Didier Guiserix. Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle. Maquette : Agnès Pernelle. **Composition et Imprimerie SAIT** - Tél. : 050.40.90 Dépôt légal : Avril 85. Commission paritaire n° 63.264.

NOUVELLES
DU FRONT

Clubs

Cairn de Gafall
Nous avions associé un peu hâtivement ce club au lycée Jeanson de Sailly où s'était produit le premier tournoi. En fait, si le responsable à contacter reste bien Jérome Bohbot, le club lui se situe plutôt dans le 20e arrondissement où il devrait bientôt avoir un local. En tout cas, rendez-vous est déjà pris pour le prochain tournoi qui est prévu le 20 avril : Cairn de Gafall, Mr Jérome Bohbot, tél. : 366 77 11.

DGN
Qu'est-ce qu'un DGN ? Un Dragon en abrégé ? Nenni, il s'agit tout simplement d'un **Donjon Grandeur Nature ! Le Cercle Ludique Alsacien de Stratégie Argentorum** en organise deux, à deux semaines d'intervalle, dans le cadre évocateur de ruines près de Saverne. Ils se dérouleront les **25/26 mai et 8/9 juin,** mais on ne saurait trop vous recommander de vous inscrire rapidement car le nombre de participants est limité. La participation est de 50 F pour le W.E et vous pouvez en savoir plus en contactant :
Centre Culturel Montagne Verte ou Cercle Ludique Alsacien de Stratégie, 8-10 rue d'Ostwald, Strasbourg-Mont. Verte, Librairie Alsatia Union/Descartes, 31 Pl. de la Cathédrale, Stg, ou Philibert, 12 rue de la Grange, Stg.

ECLECTIKILLER
A l'heure où j'écris ces lignes, il reste 69 survivants (e)s en lice sur les 100 qui avaient pris le départ de ce Killer géant organisé par la boutique L'ECLECTIQUE. Certains, bêtement, ne devaient pas avoir de Smarties contre le venin des mygales, à moins qu'ils n'aient pas eu assez de Flocons (monnaie en vigueur) pour s'acheter un pare-balle. Mais alors cela voudrait dire qu'ils avaient manqué d'imagination dans leur crime puisque plus le meurtre est commis avec humour, et plus il rapporte de Flocons...
Je me demandais aussi pourquoi, ces derniers jours, pas mal des visiteurs de la rédaction entraient prudemment en jetant de tous côtés des regards paranoïaques...
Je ne sais pas s'il est encore possible de participer à la partie en cours, mais L'ECLECTIQUE préparant déjà les prochaines réjouissances du même genre, on ne saurait trop vous recommander de contacter la boutique : L'ECLECTIQUE Galerie St Hilaire, 93 avenue du Bac, 94210 La Varenne, tél. : 283 52 23.
Tiens, j'en profite pour signaler à nos nouveaux lecteurs que Killer, le jeu de l'assassinat grandeur nature, est tiré d'une nouvelle, « la septième victime » de l'écrivain de SF Robert Sheckley, publiée dans Casus Belli no 14.

DAUPHINE
Le **Club Loisir Dauphine** organise un **tournoi de Diplomatie** les samedis **20 et 27 avril,** de 13 à 17 h, puis de 18 à 22 h. Les inscriptions pour ce tournoi seront closes le 18 avril.
Côté jeux de rôles, le club vous invite à la **convention Ragnarok,** tournoi multijeux sur les JDR les plus répandus (AD & D, Appel de Cthulhu...) Cette convention aura lieu le samedi **29 juin.**
Pour tout renseignement ou pour vous rendre au club : Club Loisir Dauphine (CLD), Faculté Paris IX, 1 pl. De Lattre de Tassigny, 75016 Paris, Metro Porte Dauphine (ligne 2), Tel 505 14 10 poste 2437.

REIMS
Le club **Démons et Merveilles** animera, en collaboration avec le centre St Exupéry, une **journée jeux de rôles** qui se terminera d'ailleurs en nuit du jeu de rôles sur les ondes de Radio Phare (93.8).
D'autres radios participeront à cette journée où sont prévues de nombreuses démonstrations (en présence de certains auteurs) de jeux de rôles et de wargames, ainsi que des conférences débats. Tout ceci se déroulera le 11 mai, mais vous pouvez déjà contacter le responsable du club Démons et Merveilles : Patrick Van Lanhenhoven, 2 rue Alfred Vignau, 51000 Reims.
Le club organise d'ailleurs d'ici peu, les **27 et 28 avril, un festival d'Histoire de France,** dans lequel il est également prévu de faire une place aux wargames.

EDITO

Monsieur Plus est de retour: *Il nous avait déjà souvent rendu visite depuis les 32 pages du no1, mais cette fois, il n'a pas lésiné. 25% de pages en plus, pour une augmentation de prix équivalente, ce sont les lecteurs qui viennent de s'abonner qui auront sans le savoir réalisé une belle opération !*
Je sais que certains lecteurs auraient préféré un mensuel, mais très franchement, c'est justement le cas depuis décembre (pour rattraper le retard!) et à ce rythme, la santé mentale de la rédaction baisse à chaque numéro de 1D20.
A l'inverse, ces pages en plus vont nous permettre de respirer, d'aérer un peu la revue que l'abondance des sujets encombrait jusqu'à rogner sur la surface prévue pour les illustrations. Désormais nous pourrons consacrer de l'espace à l'étude approfondie d'un thème tout en conservant les rubriques habituelles de wargames et plusieurs modules par numéro. Qui plus est, les nouvelles du front vont prendre leurs aises, avec plus de service, opinions de lecteurs, Inspirations, etc...
Un autre changement, l'encart central contiendra désormais un poster; a' la rentrée, au verso, nous vous proposeront un wargame, probablement en deux parties. Nouveauté également, l'Enfer du Décor, deux pages de BD par un auteur différent dans chaque numéro, enfin deux pages... Pour l'instant !
Dans ce numéro plus précisement, une place d'honneur au thème qui monte, les super héros (article pour lequel nous avons tenu compte des droits de réponse qui nous ont été adressés) ; le toisième volet de la nuit de Wormezza, le solo aux dents longue ; des pierres dans votre jardin si vous jouez mal (ça vous regarde) et que vous imposez votre démesure à vos copains ou à tout un club (non au sabotage!). Et puis l'opération Market Garden en deux jeux, au choix ; le traditionnel scénario Squad (bienvenue à Didier Wattelar), les Chroniques tactiques changent de nom (oups ! excuses au Journal du Statège), le retour de MEGA, qui après une sacré mue sort de son cocon, et toutes ces sortes de choses...*
Bref, désormais, si vous lisez tout CB d'une seule traite, ça vaut le coup de chercher un siège confortable.

Didier Guiserix

** On vous parle souvent du JdS, et plusieurs lecteurs nous en ont demandé les coordonnées : Journal du stratège, rue Paul Vautier, 55200 Lérouville.*

LILLE
Une nouvelle association vient de naitre dans la région lilloise, dont le secrétaire n'est autre que notre nouveau collaborateur es—Squad Leader, Didier Wattelar. Cette association se nomme *Risk et Business* et s'intéresse sans distinction aux jeux de stratégie, de société, de rôles et autres, dans une ambiance amicale. De nombreux services et avantages sont mis à votre disposition.
Association Risk et Business, le samedi à partir de 14h, au 28 rue Emile Zola 59370 Mons en Baroeul, tél. :(20) 07 47 82.

CHATEAUROUX
Le Mythe au logis s'installe dans l'Indre et l'on y joue autant au wargame qu'au jeu de rôle. Pour contacter l'un des responsables du club, vous pouvez appeler au (54) 27 77 71.

MONTESSON
Pas encore de nom pour ce club surtout dévolu au jeu de rôle et qui vient de se créer à la MJC de Montesson. Le mieux, pour connaitre les horaires de fonctionnement est de vous renseigner directement auprès de la MJC.

FIGURINES
«Après une première rencontre sympatique qui eu lieu en Juillet 1984, à Bordeaux entre le Club des *«Chevaliers de St-Gilles»* de Toulouse, et les *«Centurions du Sud-Ouest»*, il a été proposé à ces derniers, un match retour amical fixé les 9 et 10 Mars écoulés. Cette deuxième manche a tenu ses promesses.
C'est avec un bel entrain que les vingt participants se sont affrontés. On a pu assister avec grand intérêt, à des armées Bysantines affrontant une armée Romaine, puis Japonaise, des Séleucides contre les chevaliers Teutoniques, des Chinois Han s'empoignant avec les Egyptiens et Carthaginois. Bref, de la variété et de la sportivité.
J'attire particulièrement l'attention des autres Clubs «Antique» sur la mise au point définitive à cette occasion de la règle R.E.L.A.S.O. fruit d'une étude très approfondie des règles réalisée par les deux Clubs, jusqu'alors jouées en France (*5eme WRG et bis, Flèche et épée*, etc...) qui a abouti à apporter des solutions aussi simples que logiques, comblant les lacunes rendant plus réalistes les rencontres entre armées historiquement constituées avec leurs faiblesses et avantages de leurs armements.
Il vous sera possible de vous les procurer en contactant le Siège des Centurions du Sud—ouest, 1 place Gabriel, Cantecocut, EYSINES 33320.
Un rappel également aux Clubs « Antique » le Club *Centurions du Sud-Ouest* tiendra le résultat du Championnat de France en cette catégorie in 1985. Envoyez vos résultats qui témoignent de votre dynamisme ludique. »

LEGENDES
Légendes : *du nouveau !*
Outre le « Disque magique », accessoire précieux aux joueurs qui souhaitent utiliser la magie à son plein potentiel et d'ores et déjà en vente, deux scénarios pour les légendes Celtiques devraient sortir prochainement : **Conn Ruadan** et **Le Signe du Serpent.**
Dans la légende de Conn Ruadan, les personnages doivent réussir l'exploit de soustraire la belle Etaine à l'emprise de Conn Ruadan, le sinistre formoiré qui l'a emmenée dans l'Autre-Monde. Le Signe du Serpent est bien plus qu'un module : une véritable campagne au cours de laquelle les personnages traversent la Gaule et l'Irlande avant de s'embarquer pour les îles du grand nord à la recherche d'un peuple maléfique et bien plus ancien que l'homme.

OYEZ, OYEZ BONNES GENS !
La Guilde des Légendes organise son premier grand concours de scénarios pour *Légendes Celtiques* et **Légendes des Mille et une Nuits.**
1er prix : 7 000 F.
2e prix : 3 500 F.
3e prix : 1 500 F.
4e et 5e prix : abonnement (ou prolongement) d'un an à Casus Belli
11e au 50e prix : inscription grauite à la Guilde des Légendes.
Les histoires seront notées pour leur originalité, leur conformité à l'esprit des civilisations ainsi que pour la présentation et le style.
Envoyez avant le 31 août 1985 une copie de votre œuvre à :
La guilde des légendes :
125, rue de Mon Désert 54000 Nancy
Les manuscrits ne seront pas renvoyés, gardez une copie de votre scénario ! La Guilde des Légendes se réserve le droit de publier tout ou partie des scénarios reçus, avec ou sans modification.
Pour tout renseignement complémentaire, écrivez à la Guilde...

Get the Carriers...
Des erreurs se sont glissées à l'impression dans le premier paragraphe de « Get the Carriers... Guerre navale 43-83 ». Vous aurez rétabli de vous-même, et lu A-6E au lieu de A-GB ; EA-6B au lieu de FA-6B ; et « brouilleur » au lieu de « brouillard ». Je m'en excuse.
Notez aussi que :
— les Grandes Batailles du Pacifique sont de Morrison, chez Payot.
— l'auteur des Flottes de Combat est Jean Labayle-Couhat et non pas Labayule-Conhat.
Hervé Hatt

Magazines

Dragon nº 90 : des articles intéressants sur les dieux nordiques (le panthéon d'Asgard) et une étude à creuser sur les chauve-souris, où on vous explique les us et coutumes de six types différents de ces charmantes bestioles (cela vous aidera à faire varier les « polymorphismes » de vos vampires).
Dragon nº 91 : des tables de poids et mesures pour aider les mutants de « Golden Heroes », et en avant-première une critique du Livre de Dragonlance, « Dragons of autumn twilight », le tome I.
Runes : l'un des derniers numéro, hélas, de cette excellente revue en français, dans ce numéro final nous avons remarqué un scénario pour l'Appel de Chtulhu, de la réédition du nº 1, et un gag en p 51 : le supplément à l'assassin.
Heroes : après la fin d'une revue la naissance d'une autre, celle-ci anglo-saxonne est spécialement tournée vers Runequest ; ainsi dans ce numéro nous sont présentés de nouveaux dieux pour Glorantha, et la « tribu » des chevaucheurs de loups de Elfquest.
Imagine nº23 : 2 modules pour AD & D ; un monde complet intégrant la cité de Pelinore ; déjà fort intelligement présentée dans les précédents numéros.
Imagine nº 24 : un numéro spécial voleur : sa vie, son œuvre. Trois petits modules pour des voleurs décidés (vol, assassinat, etc...). Attention pour des groupes peu nombreux. Et enfin la présentation de nouveaux sorts et objets magiques.
White Dwarf nº 62 : un scénario pour Traveller, un autre pour AD & D, et diverses possibilités de créations d'objets magiques ont retenus notre attention.
White dwarf nº 63 : un scénario pour l'Appel de Cthulhu, et la dernière partie de l'article expliquant la fabrication des objets magiques pour AD & D (ici les « divers ») avec les composantes (rares), les sorts (de hauts niveaux) et leurs coûts (théoriquement prohibitifs).
Wargamer nº 29 : jeu en encart « Lodz », la guerre de 1914 sur le front de l'est ; la campagne de Pologne où s'entre-tuent avec entrain Ulhans et Cosaques.
Wargamer nº 33 : jeu en encart « Holy Roman Empire », la guerre de trente ans ; qui accédera au titre, envié, d'empereur dans ce jeu diplomatique et militaire ?
Wargamer nº 34 : jeu en encart « Khyber pass :, la guerre en Afghanistan ; non pas celle-là, l'autre, ici de vilains colonialistes anglais combattent de courageux Afghans, rien à voir avec l'affaire actuelle, voyons ! Dans la revue on notera des variantes pour Ace of aces, 1809 et Moscou 1801.

RUNES
N'ayant pas obtenu la commission paritaire, qui permet, entre autres, aux magazines d'avoir des tarifs postaux préférentiels, notre confrère Runes a décidé de cesser sa parution sous forme de magazine bimestriel. L'équipe de bénévoles qui assurait sa fabrication mais surtout sa diffusion et sa gestion (tâche fort astreignante) ne pouvant continuer à proposer Runes sous sa forme actuelle, tout le monde est à la recherche d'autres formules. Si vous avez des idées, rien ne vous empêche de les proposer à Runes, Service Courrier, Quartier du Turon, Lodes, 31800 Saint Gaudens.









Têtes d'affiche

THE STRUGGLE OF NATIONS (1813 - Leipzig)

La boîte est magnifique. Le masque préoccupé de l'Empereur domine des grognards épuisés, avec la mention « les campagnes en saxe de Napoléon au printemps et à l'automne 1813 ».
Au dos, à côté d'extraits de récits d'époque et de quelques caractéristiques du jeu, cet avertissement : « *Une expérience préalable des wargames est nécessaire. Les novices feront mieux de ne pas essayer* « Struggle of nations », *car une familiarité avec les concepts de base est présumée* » — Signé Avalon Hill...
Degré de complexité : 10, maximum. Pour les audacieux qui voudront braver cet avis, voici la bombe qui se cache sous le couvercle.
1 — Un livret de règles 48 pages. Page 3, une longue citation de Lewis Carroll où se cache la phase « (Alice espérait trouver)... *un livre de règles pour rétrécir les gens comme des télescopes...* :
C'est bien ce qu'a tenté de faire Kevin Zucker, et avec lui toute une équipe. A-t-il réussi ? A vous d'en juger ! Mais il faut d'abord avaler les règles (superbement claires, quoiqu'en anglais)... puis...
2 — Un livret de scénarios de 44 pages, avec, non seulement nombre d'indications (mise en place des pions, renforts, etc...), mais les avis aux joueurs, les notes du concepteur, une bilbiographie, etc... et un récit de vingt trois pages en tout petits caractères, fac-similé d'un livre publié en 1908, décrivant l'ensemble des campagnes de 1813. Sans parler d'une longue citation de Tolstoï (épilogue de « Guerre et Paix »).
3 — Deux dépliants de tables de résultats, communications etc... Chacun de 42 × 27.
4 — Les tableaux d'organisation des deux armées, 48 × 70 pour les Alliés et 60 × 42 pour les Français, avec les portraits (d'époque) de chaque général et les échelles de force des unités sous leurs ordres. Car une armée de nombreuses unités est représentée sur la case par un seul pion : son commandant. C'est sur les tableaux d'organisation que sont reportées les pertes, en reculant les pions d'unités sur leurs échelles de forces.
De la sorte, il n'y a sur la carte qu'une vingtaine de pièces de chaque côté ! Une performance, pour des armées de 400 000 hommes environ chacune, et un jeu qui tient compte des pertes par éléments de mille hommes.
5 — Passons sur les calendriers (chaque tout correspond à deux jours) et quelques autres aides au jeu...
6... et venons-en aux pions.
125 pions rectangulaires « de terrain » (surtout généraux ou simulacres), sur la carte. 260 pions carrés « de marque » (unités), sur les tableaux.
7 — Enfin, le morceau de choix : la carte. Cartonnée, élégante, couverte de mini-hexagones de 2 Miles de diamètre (un pion « de terrain » en couvre deux), elle représente l'Allemagne, de Berlin à Dresde et de Weimar à Breslau, en une section de 42 × 54 et une de 54 × 70...
8 — Et un dé à six faces ! Ouf... c'est tout.
Impressionnant, pas vrai ? ce système, brièvement décrit, et qui met l'accent sur les considérations du commandement stratégique, est utilisé dans des mini jeux comme « Battle for Italy », et marche fort bien.
Pour se plonger dans l'univers de « Struggle of Nations », il faut d'abord la vocation. Malgré leur mauvais résultat final, les campagnes de 1813 font partie des plus extraordinaires exploits de stratège de Napoléon. Ceux qui veulent s'essayer à maîtriser des problèmes d'une grande complexité, mais aussi qui sont attirés par une époque et des personnages fascinants, et tentés par une approche quasi philosophique de l'histoire et du jeu de simulation, ceux-là *doivent* se lancer dans « Struggle of Nations ».
Les autres peuvent acheter le jeu juste pour l'étudier : il en vaut la peine ! Mais attention, l'envoûtement guette... Et l'avertissement d'Avalon Hill mentionné au début de cet article n'indique pas de nombre d'heures de jeu.
Ceux qui ont essayé de les compter ont disparu, après avoir été vus pour la dernière fois non loin de Leipzig, dans la brume d'un petit matin d'octobre 1813...

Frank Stora

MASK OF NYARLATHOTEP

C'est une campagne pour l'Appel de Cthulhu publiée par Chaosium. Présentée sous forme de boîte, elle contient cinq cahiers et plusieurs feuillets. Ces feuillets récapitulent l'intrigue générale et fournissent des papiers à distribuer aux joueurs. Les livrets détaillent les aventures, qui se déroulent à New-York, à Londres, au Caire, au Kenya et à Shangaï. Les joueurs commencent à New-York où ils enquêtent sur le meurtre d'un occuliste de leurs amis, et vont découvrir des indices qui les amèneront à se rendre dans les autres villes pour démanteler un complot mondial visant (bien sûr) à délivrer les Grands Anciens. L'originalité est qu'aucun ordre n'est imposé, et que les joueurs peuvent choisir où ils veulent aller sans pour autant perdre le fil de l'intrigue.
Les modules sont clairs et bien présentés, avec beaucoup de choix pour les joueurs, et des notes régulières destinées au Gardien des Arcanes permettant de bien se repérer. Il y a une foule de monstres, dont beaucoup entièrement nouveaux, une ribambelle de nouveaux sorts, une série de reliques et d'objets magiques, une nouvelle compétence (arts martiaux) et beaucoup de personnages non-joueurs hauts en couleurs, le tout étant très détaillé.
Mais, outre le fait que la plupart de ces rencontres et découvertes sont mortelles en soi, l'ensemble pose le problème de la campagne dans l'Appel de Cthulhu : que peuvent faire cinq malheureux investigateurs contre une organisation qui couvre le globe et qui bénéficie de l'appui des Grands Anciens ? Car la succession de ces modules constitue sans aucun doute la campagne la plus meurtrière jamais créée par Chaosium, où les enjeux sont énormes, les dangers immenses, et les récompenses maigres. De plus, certaines parties importantes de la campagne sont entièrement négligées (ce qui est gênant pour des joueurs perfectionnistes) et des fréquentes références à une vengeance de Nyarlathotep vont poser bien des problèmes au Gardien ; sans parler de ce que risquent les joueurs avec une attaque directe. D'ailleurs, toute la campagne a un ton résolument pessimiste, jusqu'à la fin.
Une excellente campagne malgré tout, mais à jouer si possible, avec le principe de la campagne ouverte : un personnage maximum par joueur, et beaucoup de joueurs à recruter. Une traduction française est prévue pour bientôt.

Martin Latallo

Wargames

LES WARGAMES
— de *Victory Games* arrivera bientôt en France **Purple heart** six scenarios pour la série *Ambush* (jeu en solitaire exclusivement) : les Ardennes en 1944, Caen juillet 1944, l'Allemagne en 1945, etc... toujours chez *Victory games* : **Pax Britanica** 4 à 7 joueurs s'affronteront de 1880 jusqu'à 1914 pour coloniser à tour de bras le vaste monde.
— un petit tour dans le futur avec **Galactica** un jeu de la *Fasa,* niveau tactique.
Tandis que les lasers zèbrent l'espace, au sol aussi on se tue avec les dernières nouveautés que le génie humain à crée dans **Hovertanks** où, de 2094 à 2115, la firme *Close Simulation Canada* nous prévoit un avenir guerrier peu rassurant. Cette même firme fait ressortir, ou à créé plusieurs jeux dont voici quelques titres :
● **Battle station** combat aéro-naval moderne.
● **Man of war,** combat naval de 1775 à 1815 avec bien entendu Trafalgar.
● **Peloponesian war** : il s'agit d'une réedition d'un jeu datant de 1977 ; des modifications ont été apportées aux « événements imprévus » et à la phase de jeu ; jeu stratégique intéressant pour ceux que la Grèce antique passionne.
— **Quaterdeck** : Royal Navy ou 13 scénarios sur les combats navals de la guerre de 1940 ; jeu très bien fait (style Graf Spee, Bismark, etc...)
— **chez T.F.P.** une série nouvelle *Iron and fire* dont voici quelques titres :
● **Sadowa** : prémice à la déroute de 1871 pour les Français ; ici les Autrichiens essuient les plâtre de la machine de guerre moderne qu'était à l'époque l'armée prussienne ; à ma connaissance rien n'existe sur ce combat qui marqua la prépondérance définitive de la Prusse sur l'Allemagne.
● **Shenandoah** la guerre de sécession (année 1862). Attention, surprises pour les wargamers ! pas de plan de la bataille, pas de notation sur les pions (leurs capacités sont inscrites sur des tableaux spéciaux) le terrain est à découper (collines bois, bâtiments) et à placer dans le lieu où vous désirez jouer (le plancher, la table, la plage, par jour de grand vent c'est plus drôle) c'est assez curieux à voir ; je n'y ai pas joué personnellement ; je ne pourrai pas vous en dire plus.
— On attend un concurrent à Ambush, dont le nom sera **Fire Power** il sera de complexité moyenne et jouables exclusivement en solitaire ; je ne puis, hélas, dire s'il s'agit d'une réedition de la défunte S.P.I.
— **Spain and Portugal** chez *G.D.W.* été 1941 : l'Angleterre

seule résiste ; dans la péninsule ibérique un objectif possible des Allemands pourrait être Gibraltar (?!?) l'Espagne est neutre mais jusqu'à quand... La perte de Gibraltar serait catastrophique pour les Alliés. On croit rêver ! Par quel miracle les Allemands pourraient investir le rocher ; il s'agit plus d'un exercice de style que d'un wargame intéressant, il semble que G.D.W. veuille faire de sa série « Europa » un monument beau mais inutile ; en effet tout le monde n'a pas à sa disposition un gymnase pour y déployer les cartes de ce « monster game ».

— pour ceux qui aime J.R.R. Tolkien, des jeux pour 1 à 6 joueurs tirés de *« Bilbo le hobbit » :* **the lonely mountain** pour affronter Smaug le dragon dans son antre ; **Battle of the five armies** pour la bataille finale. Attention ! j'insiste ce sont des wargames, pas des jeux de rôle.

JdR

MIDDLE EARTH

— I.C.E. nous envoie **l'écran complet,** (il était attendu depuis longtemps), permettant au D.M. de diriger une partie.

— **Moria I :** dans les profondeurs de Khazad dûm, le royaume des nains, dans les salles abandonnées, les forces du mal vous épient et tout peut arriver à ceux qui réveillent le dormeur du puit...

— **Rangers of the north :** beaucoup de cartes en couleur ; englobent les lieux où se déroule l'action du Seigneur des Anneaux, tout au moins en ce qui concerne la race déchue des Numéroriens. Ainsi on peut visiter : la montagne des brumes, l'ancien royaume de Numeror et jusqu'à l'est vers le royaume du roi sorcier d'Angmar ; de nombreuses etnies y sont présentées tels les Elfeset, les rangers Numénoriens dirigés par un magicien nommé Gandalf ; vous connaissez ?

ROLE AID

Final Challenge : très beau graphisme, pas d'indication de niveau, et c'est dommage ; quand à l'histoire elle-même c'est la classique quête.

— **Trone of evil :** pour quatre à six joueurs de niveau 4/6. Dans un chateau du XIIᵉ siècle anglais, où se nouent des intrigues politiques, le roi est mort (vive le roi !) ; immédiatement les cavaliers noirs ont proclamés un nouveau roi ; la guerre civile est proche, saurez-vous l'éviter ?

— **Clockwork mage :** pour quatre à six joueurs de niveau 2/5. Comme le précise le texte au dos du module vous trouverez à l'intérieur cinq nouveaux monstres qui vous changeront du modèle habituel, et « une ménagerie de magicien ». Quant à l'aventure elle-même c'est une lutte pour le pouvoir entre magiciens : à ma droite Humbert l'architecte, créateur d'une cité pluri-dimensionelle, à ma gauche la belle Kasyn et son dragon (bonjour madame).Ces deux charmants bambins se font des « plaisanteries »,jusqu'à ce qu'au jour Humbert disparait. Vous serez chargés de le retrouver dans sa cité où tout n'est pas toujours ce qu'il semble être ! Heureusement, vous bénéficierez de l'aide des - interressée (?) d'un barde, personnage assez rare dans les aventures donjonnesques ; un conseil : tachez d'éviter le dragon, il n'est pas le seul obstacle mais on se souvient de lui !

T.S.R.

— le module X 7 : pour expert D & D **War raft of Kron,** pour quatre à six joueurs de niveau 9/12. La guilde de Minrothad vous envoie récupérer la princesses Corinna ; à bord des vaisseaux de la guilde vous devrez affronter les embûches, nombreuses, de cette quête périlleuse, avant d'affronter les ravisseurs de la princesse.

— Le module CB 2 **Conan** pour six à huit joueurs de niveau 10/14. Le module inclus quatre personnages pré-tirés (dont les règles précises qu'ils ne sont pas à jouer par les aventuriers, vu leurs caractéristiques exceptionnelles (quoi que dans certain haut lieu du jeu de rôle parisien ils sembleront «très mickey)

On trouve aussi d'autres modifications aux règles standards, telles le peu de monstres, remplacés par des opposants humains.

A noter aussi que les clercs sont exclus, mais le taux de soins « naturels » est augmenté considérablement ; de plus chaque joueur possède des « Points de chance » pour tenter de retourner certaines situations... disons, désagréables.

— **Dragon lance dernière :** T.S.R. vient de sortir le « Source-book », les personnages y sont développés de façon plus détaillée, et dans les « Chronicles » vous découvrirez l'histoire dans laquelle vous avez, peut être, la joie de jouer le rôle d'un des héros. De plus les DL5 et DL6 sont disponibles chez vos dispendateurs de rêves favoris.

— **Les nouveaux modules :**
- **02 Blades of vengeance**
- **B8 journey to the rock**
- **X8 Drums on fire montain**

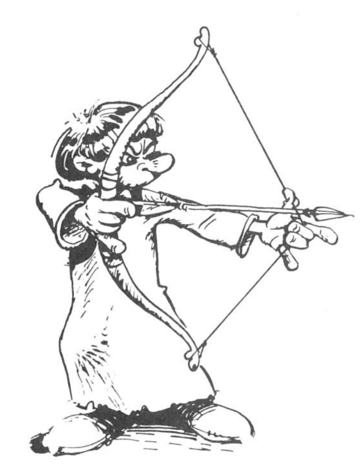
et deux de compétition
- **C3 Custaminir**
- **C4 To find a king**

— **Bushido,** ***Takishito's debt,*** c'est le premier module officiel. Il s'agit d'une mini aventure, avec plans et cartes, éditée par *Games of Liverpool.* La présentation est « cheap » mais ça ne coûte qu'autour de 15 F.

James Bond 007 Une suite a « Goldfinger » pouvant se jouer sans avoir utilisé celui-ci ; « the man with the Midas touch » vous pourrez faire dorer la pilule (nucléaire) au Mexique à la recherche de physiciens disparus.

Un banc d'essai au banc des accusés

Mélange d'analyses récentes et d'autres plus anciennes, notre banc d'essai du numéro 24 a surtout eu le défaut d'être interprété de manières très diverses par nos lecteurs, de très bon a' vous êtes un peu dur avec (suis le nom du jeu préféré de l'auteur de la remarque). en fait, bien qu'il soit stipulé que ces jugements n'engagent que la responsabilité de leur auteur, nous assumons sur certains points son ton quelque peu agressif, car il nous semblerait temps d'attirer l'attention des éditeurs et des joueurs sur le droit de ces derniers, vu le prix payé, à du matériel de qualité «professionnelle». Ceci n'est pas toujours techniquement facile,



mais l'exemple type pourrait être la nouvelle version du Basic D&D (qui sera sans doute bientôt traduite en français), dont le fond ne change pas ou peu, mais dont la mise en page, l'illustration, l'ordre des chapîtres ont été réellement conçu pour aider le joueur a' assimiler et s'y retrouver aisemment. Le fond du jeu, l'intention des auteurs restent finalement assez artistique, on aime ou on aime pas. Mais la clarté des règles, ben oui, ça existe, la présentation, (qu'on peut remplacer par l'enthousiasme chez les jeunes auteurs qui se lancent) ça indique si on considère le lecteur ou si on lui vend des nouilles. Face aux prises de position de Martin Latalle, deux spécialistes du jeu ont tenu a' obtenir un droit de réponse. Martin s'y est vu plutôt malmenè, mais il a pris note des remarques les plus judicieuses (rappelons au passage que nos rédacteurs sont des joueurs comme vous, et pas des journalistes professionnels), et je vous laisse lire ces pamphlets vengeurs:

Cela faisait longtemps que je n'avais pas pris la plume pour faire la critique d'un jeu ou d'un article. Cependant il m'a semblé bon de rompre ce silence pour émettre de vives critiques quant au banc d'essai « Jeux d'héroic fantasy » paru dans le dernier Casus Belli.
En effet ; qu'est-ce-qu'un banc d'essai ?
Normalement, une étude sérieuse et approfondie sur un sujet donné. Et ceci est d'autant plus important qu'un banc d'essai s'adresse principalement à des novices ou à des personnes qui ne connaissent pas encore un produit donné. De même un banc d'essai devrait normalement comporter un système de notation soit numérique soit d'étoiles dans une fourchette strictement délimitée. En outre, un banc d'essai se doit d'être strict et impartial et dénué de commentaires qui relèvent plus de Harpo Marx que du journalisme.
En tant que ludologue je possède une connaissance appronfondie de tous les jeux qui ont été cités dans ce « banc d'essai » et portant dans la plupart des cas j'avais l'impression de lire des « remarques » & « commentaires autorisés » ne pouvant s'appliquer aux jeux qu'ils étaient supposés décrire.
Premièrement Runequest n'est plus édité par Chaosium, S.P.I. est une marque T.S.R., enfin la firme Heritage a disparu depuis

Un beau matin maître Martin, le roi des ânes, prit sa plume, et fit œuvre de critique gastronomique. Hors, à la place de l'avoine et du millet il goutta 13 jeux de rôle. Il en résulta une bien étrange bouillie.
Que le festin commence... Le repas se divisa en 13 plats principaux, goûtons-en quelques-uns.
— Le prix : dans cette section on apprend que le prix de D&D est moyen et commence à monter, l'inflation sans doute. Que C&S est passable et que RQ est aussi passable mais dans une version qui n'existe plus.
Qu'est-ce qu'un prix passable, moyen à la hausse, très cher etc... pour un jeu de rôle. A l'aide de quels critères notre charmant animal l'estime-t-il ? Le poids, le nombre de pages, le temps de jeu, la qualité du papier, mystère et boule de suif.
— Clarté : un grand moment dans la terminologie Latallonienne. Ainsi D&D à une clarté... claire, C&S une clarté dure à déchiffrer, Légendes une clarté rebutante et Swordbearer une clarté... très claire ! quant à moi je n'y vois goutte !
— L'atmosphère : ha ! l'atmosphère, chez AD&D elle est carrèment chaotique ! prière de mettre son scaphandre. Dans MERP elle est irréprochable, très propre sur elle quoi ! Dans l'UE

trois ans. Je ne relèverai pas toutes les erreurs, ma réponse prendrait alors plus de place que ce que j'incrimine et en outre, d'autres personnes courroucées ont pris la plume pour intervenir dans ce sens, tel Jean-Pierre Pécau.
Je me contenterai d'effectuer au hasard, des remarques sur les « commentaires éclairés du triste sire ».
D'abord le sieur Latallo semble très concerné par l'habillage d'un jeu et sa mise en page. L'intérieur et le système des règles semble beaucoup moins le préoccuper, que nous importe en vérité que les anciennes couvertures des livres de AD&D soient « laides » ou que Chivalry & Sorcery soit mal présenté si les systèmes de ces jeux sont excellents et remarquablement fonctionnels. Mais c'est une des règles du marketing que de donner un « look » superbe à un produit pour attirer le « gogo », je comprends donc que le sus-nommé y soit plus sensible qu'à la qualité des règles. Je préfère quant à moi un jeu superbe tel que Space Opera dont la présentation et les illustrations sont affligeantes ; à un jeu qui serait illustré par Christopher Foss mais dont les mécanismes seraient un tissu de naïvetés, de contresens et d'âneries.
En outre, les critères de jugement retenus par le sus-nommé sont souvent pour le moins critiquables ; en effet que vient faire le réalisme dans un jeu de rôle imaginaire et fantastique ? Que vient faire l'atmosphère dans ses critères alors que l'atmosphère est donnée par le maître de jeu et l'intéraction des joueurs. Et que viennent faire pour 2 jeux différents les remarques suivantes se rapportant au critère pré-cité :
— Chivalry : Le vrai moyen-âge fantastique ? (je suis sûr que Charlemagne ignorait que son bain était chauffé à l'haleine de dragon rouge !)
— AD&D : plus on est de fous plus on rit, chaotique ??? (Ça une critique pour un banc d'essai et quel rapport avec la critique sur Chivalry ? J'ai beau chercher, je n'y vois pas de parenté même au énième degré.)
— La magie : beaucoup de sorts inutiles pour AD&D ! assemblage incohérent, règles simplifiées ! Tiens donc, des sorts inutiles je n'en ai pas vu, mais peut-être que mr Latallo est une adepte du jeu fin (fireballs et magic missile et autres finesses du même genre). Quant à moi les règles me paraissent aussi complètes que nécessaires et qui voudrait perdre 20 mn de jeu à chaque sort sous prétexte de non « simplicité » ?
— Le combat : évaluation du réalisme et de la visualisation des combats ? (Dites-moi si je me trompe mais jusqu'à présent, je n'ai encore jamais vu mes figurines se battre entre elles)
— Les monstres : Pour AD&D une phrase délicieuse : le catalogue de la Redoute 3 volumes ; incohérents et peu approfondis ! Incohérents ? certains peut-être, sur des centaines de monstres on ne peut pas toujours tomber juste. Mais un monstre n'est incohérent que s'il est mal joué par le maître de jeu ! Et mon pauvre « monsieur Latallo » s'il fallait approfondir tous ces monstres, ce ne serait plus le catalogue de la Redoute dont il faudrait parler mais bien de l'encyclopédie Universalis ! En outre, ce sont les joueurs qui réclament des extensions et sachez qu'il y en aura encore d'autres.
Allez, j'arrête ici ; les autres rubriques sont aussi mal choisies que les précédentes ou aussi inadaptées.
Quant à vos commentaires sur les jeux (tous les jeux !) s'il arrive parfois qu'une remarque soit pertinente (comme quoi on ne peut pas toujours se tromper !) la majorité d'entre elles ne sont qu'un galimatia déplorable, n'ayant aucun rapport les unes avec les autres.
Mais le plus grave c'est que l'impression dégagée par votre banc d'essai à la première lecture (ne vous inquiétez pas, on ne le lira pas deux fois, une c'est déjà bien pénible !) est qu'il n'y a pas un jeu de rôle pour relever l'autre et qu'ils ont tous que des défauts.
Et c'est d'autant plus grave que votre banc d'essai est censé s'adresser à des novices ou des vendeurs qui conseilleront ou achèteront sur vos élucubrations douteuses et tristes.
En bref, mr Lattallo je vous conseille de ne plus vous instaurer en critique ; cela demande deux choses qui vous manquent : de l'objectivité et la connaissance du sujet traité !
N'est-il pas en effet caractéristique que les 2 jeux que vous avez le plus éreintés possèdent 6 millions d'afficionados dans le monde ! Vous dites que la quantité ne fait pas la qualité ! En ce cas précis, vous avez tort, 6 millions de personnes ne peuvent pas se tromper. Mais je vous accorde cependant que 1 ou 2 autres jeux leur sont peut-être supérieurs, jeux que vous n'épargnez pas non plus d'ailleurs.
Deux choses encore mr Latallo j'attends avec impatience votre premier jeu de rôle. Nous pourrons alors juger le « Docteur es jeux de rôles » à pied d'oeuvre ! Cependant, je vous conseille de tourner vos talents conjugués de « critique & d'écrivain » vers une chronique et un banc d'essai consacrés aux flippers ! mais peut-être ne savez-vous pas reconnaître un Bally d'un Midway ou d'un Gotlieb, mais attention ces derniers temps, les flippers deviennent compliqués !
C'est là vous donner bien d'importance que de vous faire une réponse aussi longue, la pire des critiques étant le silence. Mais il fallait bien avertir les lecteurs que votre banc d'essai, n'était qu'un « banc de sot ».

F.M.F

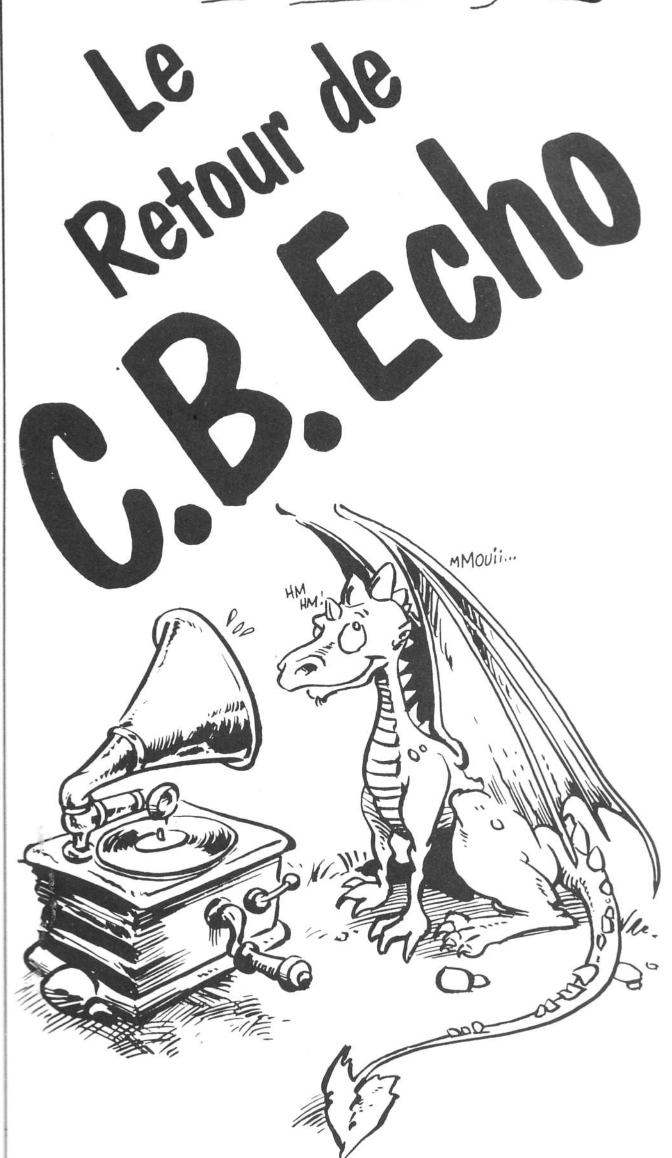
elle est pâle (oui, mais elle a été malade) et dans T &T franchement hilarante (présence de gaz du même nom).
— Les personnages : important ça les personnages. Dans D&D ils sont simplifiés à l'extrême (que l'ombre d'eux-mêmes). Dans AD&D ils ne sont pas traités à fond (serait-ce une insulte ?). Dans Runequest ils sont logiques mais pas assez personnalisés. Forcément des personnages pas personnalisés ça la fout mal. Dans MERP ils sont bien développés (amis du body-bulding bonjour !). Dans l'UE ils sont équilibrés (ni trop gras, ni trop maigres). Et dans MM&M ils sont un peu aléatoires, quid ? Ça veut dire que c'est pas toujours les mêmes ?
— La magie : dans D&D elle est incohérente. Qu'est-ce qu'une magie cohérente ? Par définition, la magie étant un objet non scientifique, elle a du mal à être cohérente. Hep ! Martin, la magie comme le Père Noël et le talent des critiques de jeux ça n'existe pas ! Dans AD&D on remarquera des sorts inutiles (des sorts gadgets quoi).
— Les combats : nous ne relèverons qu'une seule perle : dans T&T le combat est simple et rapide. Alors là, vu le nombre de lancés de dés dans un combat de T&T, il faut s'interroger, Martin n'est pas un âne, c'est une pieuvre pour pouvoir manipuler tout cela !
— Les monstres : dans D&D, leur assemblage est arbitraire (ne pas oublier de virer l'assembleur de monstres de TSR, il est trop arbitraire) et dans AD&D c'est le catalogue de la redoute, vous y trouverez par exemple un monstre chauffe-bain et un autre où lorsqu'on le retourne, il tombe de la neige. Dans Légendes ils sont exotiques, hé non, historiques. C'est même le seul jeu qui propose de jouer sur des mythologies existantes, une des grandes réussites de ce jeu d'ailleurs. Dans l'UE, Martin n'a pas vu de monstres, mais a-t-il seulement vu le jeu ! Dans Stormbringer, ils sont étranges et dangereux, par opposition aux autres qui sont communs et pacifiques peut-être ?



— Système : Dans l'UE il y « manque encore ce qui fait le charme d'un bon JdR ». Ah ! le charme des JdR ! demi-teinte... exotisme... soupirs et aurore boréale... indicible... Le charme d'un bon JdR c'est comme une bonne critique de jeux, ça ne se raconte pas !
— Extensions : Dans l'UE elles sont jolies mais guère passionnantes, mettant l'accent sur la réflexion plus que sur le combat. Ha ! bien-sûr, s'il faut penser en plus, rendez-vous compte, un jeu où on pense plus que l'on ne tape. Martin devrait s'engager dans la Légion, on y tape plus qu'on ne pense ! Dans légendes les extensions à venir seront très bien dit Martin-le-devin. Dans RQ il y en a plein, hé non ! Avec la nouvelle version A. Hill, Chaosium a cessé de faire paraître ses extensions, il n'en reste que de très petites quantités chez quelques revendeurs. A. Hill a par contre présenté au salon de Londres deux modules qui devraient être disponibles courant avril en France. Dans P&P il n'y en a pas, hé si, deux à ce jour, encore loupé Martin.
Et pour conclure ce tissu d'approximations pataphysiques précisons quand même au lecteur, à fin de lui éviter des nuits blanches et des insultes à son revendeur que :
Runequest : La version de Chaosium n'existe plus.
Swordbearer & Drãgonquest : Ces jeux n'existent plus, si vous voulez une boîte demandez à Martin qu'il vous prête une des siennes !
Alors il faudrait tout de même mettre les pendules à l'heure et dire une bonne fois pour toute qu'un jeu de rôle est une — modeste — production littéraire qu'on ne teste pas comme un paquet de lessive (échangeriez-vous un baril de D&D contre deux barils de Runequest) et que la moindre des choses pour un critique, je n'ose employer le terme de journaliste pour notre jeune animal, est de donner des informations exactes au lecteur de cette revue.
Et qu'on laisse ces mêmes lecteurs, se faire une opinion euxmêmes sur le contenu des différents jeux de rôle, à l'aide de critiques intelligentes par exemple.
Cet indigeste article devait « nous éclairer sur le contenu de ces boîtes qui recèlent des mondes infinis ». Notre aimable mammifère domestique n'aura fait qu'embrouiller les choses et noyer le poisson, un comble pour un âne !

JP Pecau

Le Retour de C.B. Echo



De temps en temps, un journaliste nous demande : « mais QUI joue ? ».. Dure question, car le nombre des passionnés augmente sans cesse, et nous avons parfois des surprises...
Voici donc un sondage pour mieux vous connaître. N'hésitez pas à détailler un peu plus une réponse si vous le désirez, ou à rajouter des rubriques ; on ne pouvait guère étaler ce sondage sur plus de pages, mais toutes vos remarques nous intéressent.
De plus, là où c'est intéressant pour vous, c'est la possibilité d'être parmi les dix gagnants dont nous allons tirer les noms au sort (sur notre micro). Il y aura un gros lot, un jeu autour de 300 F (on ne donne pas de titre car le gagnant aura le choix), des accessoires de jeu (cartes, dés, figurines...) et des abonnements gratuits (transformables en anciens numéros s'ils sont disponibles). Le tirage aura lieu un mois après la sortie du numéro, ce qui vous laisse le temps de réfléchir. Vous pouvez bien sûr photocopier cette page ou même répondre sur papier libre en notant simplement le numéro de la question à laquelle vous faîtes référence. Et pardonnez-nous d'être aussi inquisiteurs, mais c'est le seul moyen que nous ayons de savoir un peu les goûts et les désirs de nos lecteurs.

Ville : ____________ **Département :** ____________
Age : ____________ **Sexe : M F**
Niveau scolaire : ____________
Profession : ____________
Profession des parents (pour les scolaires) : ____________
Situation familiale : ☐ **Célibataire** ☐ **marié (ou en couple)**

1. Quels types de jeux jouez-vous (par ordre de préférence)

☐ Jeux de rôles
☐ Wargames
☐ Figurines
☐ Boardgames
☐ jeux sur micro
☐ stratégiques classiques
☐ autres : ...

2. Depuis quand jouez-vous ?

☐ 0 à 6 mois ☐ 6 mois à 1 an ☐ 1 an à 2 ans
☐ 2 ans à 3 ans ☐ plus...

3. Combien de fois par semaine ?

☐ 1 fois ☐ 2 fois ☐ 3 fois ☐ 4 fois ☐ plus

4. Combien de temps chaque fois ?

MAIS JE ME SOIGNE...

☐ 2 heures ☐ 4 heures ☐ 6 à 8 heures ☐ plus

5. Par qui ou comment y êtes-vous venus ?

6. Etes-vous lecteur de journaux ou fanzines de jeu (lesquels ?)

7. Quelle somme avez-vous dépensé :

- Jusqu'à présent en matériel ? (jeux, modules, figurines, etc.) :
- par mois, pour vos autres loisirs :



8. Faites-vous partie d'un ou plusieurs clubs ? (lesquels ?)

9. Avez-vous déjà participé à des tournois ou conventions (citez un ou deux récents si oui)

OUI OUI AU... IIe siècle ? IIIe ?..

10. En tant que ☐ participant **ou** ☐ animateur ?

11. Quelle distance êtes vous prêt à parcourir pour une manifestation de ce genre ?

☐ 10 km ☐ 50 km ☐ 100 km
☐ 300 km ☐ plus

12. Qui joue le plus souvent avec vous ?

☐ copains de classe, fac, travail ☐ amis, copains de quartier
☐ club de jeu ☐ frères ☐ sœurs ☐ parents ☐ autres (précisez).

13. Essayer-vous de convaincre des gens de jouer avec vous ?

☐ oui ☐ non

14. Est-ce facile ?

☐ oui ☐ non

15. Que répondent-ils ?

16. Quels sont vos autres centres d'intérêt ?

17. Les trois derniers films vus (bon, ou ... bof)

1 2 3

18. Les trois derniers romans

1 2 3

19. Les trois dernières émissions TV

1 2 3

20. Vos trois jeux préférés

1 2 3

21. Quels modèles de micro utilisez-vous pour jouer (chez vous ou chez des amis, en club...)

Créez vous des programmes ?

☐ non ☐ oui (précisez)

***Quelques questions plus précisément* jeu de rôle**

23. Quels ont été vos trois modules préférés (titre ou thème pour des modules créés par votre MJ)

24. Etes-vous Maitre du Jeu ?

Moi ? JAMAIS ...

☐ toujours ☐ le plus souvent
☐ par fois ☐ jamais

25. En tant que joueur, quel est votre type de personnage favori

26. Qu'est ce qui pour vous différencie le jeu de rôle des autres jeux ? (votre définition, en quelque sorte !...)

27. Quelles sont les trois qualités que doit avoir un jeu de rôle pour vous convenir ?

1 2 3

28. Quels défauts principaux reprochez-vous aux jeux que vous avez essayés et qui vous ont déçus ?

IL EN SAVAIT TROP...

29. A votre avis, quelles sont les principales qualités d'un bon joueur ?

30. Et celles d'un bon Maître de Jeu ?

31. Dans votre entourage, y-a-t-il des personnes hostiles au fait que vous jouiez au jeu de rôle ?

GRR

32. Lisez-vous Casus Belli ?

☐ **régulièrement** ☐ **parfois**
☐ **rarement** ☐ **depuis le n°**

33. Vous :

☐ l'achetez ☐ êtes abonné ☐ l'empruntez

34. Lisez-vous des magazines anglais ou américains ?

☐ non
☐ oui (lesquels)

35. Avez-vous d'autres remarques à formuler qui ne se trouvent pas dans ce questionnaire ?

Si vous voulez que nous puissions tenir compte de votre opinion, renvoyez-nous aussi vite que possible cette page dûment remplie à : **Casus Belli (rédaction), 5, rue de la Baume, 75008 Paris.**



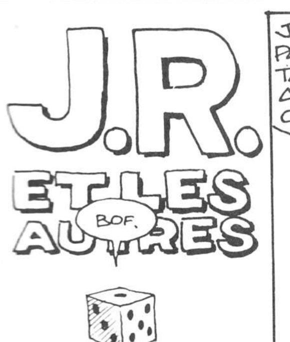
La récession qui, depuis quelques années, frappe la SF dans son ensemble — disparition de nombreuses collections, cessation de parution de l'indispensable *Année de la Science-Fiction,* avortement des rares revues lancées — semble s'être aggravée dans les derniers mois de 1984, avec la liquidation des éditions Temps Futurs (dont les volumes encore disponibles sont soldés, profitez de l'occasion pour faire provision de Moorcock ou de Burroughs) et la publication des derniers titres de la collection *Dimensions* chez Calmann-Lévy. De plus, *Fiction,* seule revue mensuelle subsistant, envers et contre tout, depuis plus de trente ans, n'édite plus d'auteurs français et ne comporte désormais qu'une partie critique ridiculement restreinte.
La SF est donc en situation de crise, et le nombre de volumes en très nette diminution.
Pour ce qui est des auteurs français, le Fleuve Noir se retrouve en position de quasi monopole avec sa collection *Anticipation,* qui a publié plus de 90 % des romans, « autochtones » durant l'année 1984.
Signalons au passage que les trois premiers volumes de la série de G.J. Arnaud, **la Compagnie des Glaces**, viennent d'être réédités. Une bonne occasion de compléter cette saga qui s'étendra sur, dit-on, soixante volumes et constitue l'une des oeuvres les plus ambitieuses de ces dernières années.
Côté nouveautés, on trouve en décembre **A moins d'un miracle...**, de G. Morris, achèvement de la trigolie commencée avec **L'autre côté du vide** et **Offensive minérale** ; Morris, vieux routier de l'écriture puisqu'il compte plus de 135 romans à son actif, sait conter une histoire et ce récit de la lutte d'une colonie humaine contre une planète vivante, s'il n'entre pas dans la catégorie des chefs-d'oeuvres, constitue une agréable détente. La réédition du **Dossier Atrée** en *Horizons de l'Au-delà* permet de découvrir un G.J. Arnaud cynique, parfaitement horrifique, basé sur un postulat qui vous prend aux tripes — c'est le cas de le dire puisqu'il s'agit de cannibalisme.
En janvier, un Louis Thirion remarquable, **Galactic Paranoïa**, au titre nullement usurpé. Thirion a été l'un des meilleurs auteurs du Fleuve Noir à la charnière des années 60 et 70 ; après une période houleuse, aux ouvrages d'une qualité inégale, il semble à nouveau en pleine possession de son talent. Galactic Paranoïa est un roman délirant, indescriptible, où les éléments les plus stables deviennent cause d'incertitude. A ne pas manquer. Je n'ai pas eu le temps de lire les volumes de février, mais on y trouve un écrivain disparu depuis quelques années, Dominique Douay, dont le retour peut constituer un évènement ; ainsi que Pierre Pelot, qui signa un bon nombre d'ouvrages sous le pseudonyme de Pierre Suragne et revient au Fleuve avec le premier volume d'une série intitulée curieusement **Cromagnon Z.**
Dans la collection *Dimensions* vient de paraître ce qui sera vraisemblablement son dernier titre, **Mythes d'un futur proche,** de J.G. Ballard. On ne répétera jamais assez l'importance et l'originalité d'un écrivain comme Ballard, qui, au fil de ses diverses périodes, est passé de romans cataclysmiques comme **Le monde englouti** ou **La Forêt de Cristal** (Denoël) à un réalisme halluciné **(Crash** et **L'île de béton,** disponibles au Livre de Poche) tout en accomplissant des oeuvres d'une beauté rare, difficilement accessibles, catégorie à laquelle appartiennent ces Mythes d'un futur proche, huit textes formant un tout étincelant.

Presses-Pocket continue son petit bonhomme de chemin, misant en général sur les valeurs sûres. Ce que n'est pas Michaël Conney, auteur peu connu, dont **Les brontosaures mécaniques,** jadis publié chez Laffont, est l'un des meilleurs romans. Histoire d'une manipulation, Les brontosaures mécaniques vaut surtout par le ton paisible du récit et l'implacabilité de son mécanisme. La paix, la tranquilité sont également au coeur de l'oeuvre de Simak, qui vient — enfin —de voir paraître son Livre d'Or, sélection de textes pour la plupart inédits dont certains gagnent à être exhumés. Signalons enfin que pour l'achat de trois titres de la collection, Presses-Pocket offre **Revivre encore**, un Robert Silverberg inédit en France, où il est question de réincarnations particulières que gère une sorte de banque des âmes. Inattendu et passionnant de bout en bout. Pourrait éventuellement servir de base à un jeu de rôles délirant dont les participants se « chargeraient d'âmes » aux capacités diverses.
En *Superlights,* la fameuse collection sponsorisée par Philip Morris, un Brunner mineur, **Alerte à la Terre,** où de méchants extraterrestres végétaux et polymorphes — l'une de leurs formes évoque d'ailleurs les monstres protoplasmiques, de **Marionnettes humaines** (de R. Heinlein, chez Denoël) — cherchent à envahir notre bonne vieille planète. C'est mené à cent à l'heure et très sympa mais ça manque vraiment d'originalité.
Je n'ai pu me procurer pour ce bimestre les productions des Nouvelles Editions Opta, mais voici une partie de leur programme de publication pour les mois à venir. Le CLA continue la publication de l'inénarrable saga de Gor, par John Norman, sorte d'heroic fantasy aux forts relents de *bondage,* avec **La captive de Gor** en mai et **Les monstres de Gor** en septembre. D'autre part, les premiers volumes de la série sont réédités depuis peu en *Galaxie-Bis* (étrange nom quand on songe que *Galaxie* a cessé de paraître depuis six ou sept ans) : **Les pirates de Gor** en février et un autre vers la fin de l'année. Des romans de Piers Anthony, Tanith Lee (dont on trouve plusieurs ouvrages en J'AI LU, notamment l'excellent **Vazkor**), C.J. Cherryh et Ansen Dibell sont prévus au CLA, d'autres de John Brunner (réédition du cycle de l'Empire interstellaire paru au CLA), Jo Clayton, Isidore Haiblum, Brian Stableford, C.J. Cherryh et Dennis Etchinson en Galaxie-Bis.

Avant de passer à la partie informations, signalons que J'AI LU, non content d'entamer la réédition des aventures de Conan, va bientôt publier **Les pilotes de la Grande Porte,** suite de **La Grande Porte** — ces deux volumes, signés Frederik Pohl, constituent à mon sens l'une des oeuvres majeures de ces dernières années — et lancer deux auteurs français inconnus courant 1985.

Roland C. Wagner

Chaque année a lieu une **convention de SF.** Pour 1985, elle aura lieu les **13, 14 et 15 septembre à Angers** et a de fortes chances d'être placée sous le signe du Jeu, ses organisateurs étant en effet les membres de l'équipe du Club **Volapiec SF,** qui édite deux fanzines, l'un consacré à la SF, l'autre permettant de jouer à Diplomacy et Oméga par correspondance.
Pour tous renseignements, écrire à Patrice Verry, 26, square des Anciennes Provinces, 49000 Angers. Tél : (41) 68 40 15.
A l'occasion de cette convention sera décerné le Prix Rosny Aîné, qui récompense le meilleur roman et la meilleure nouvelle parus l'année précédente. Le vote a lieu en deux tours. Il est possible de participer sans être inscrit à la convention — pour le premier tour uniquement. Il suffit de m'envoyer une liste de ce que vous considérez comme les cinq meilleurs romans et les cinq meilleurs nouvelles *français* de 1984 — mais on peut voter pour un seul titre si on le désire —, accompagnée d'une lettre signée comportant vos noms et adresses à Roland C. Wagner, 132, Grande-Rue, 92380 Garches. L'année dernière, à Nancy, ce sont **Le champ du rêveur** (catégorie roman), de Jean-Pierre Hubert (éditions Denoël) et **Le clavier incendié** (catégorie nouvelles) de Lionel Evrad (in *Mouvence* 8 (2) qui ont été primés, à juste titre.
(1) — Les informations relatives aux Nouvelles Editions Opta ont été piquées dans **Yellow Submarine,** le fanzine d'infos le mieux documenté. c/o André-François Ruaud, BP 27, 33007 Bordeaux Cedex. 30 Frs les 6 numéros (un an).
(2) c/o Raymond Milési, 12, rue de Boismortier, 57100 Thionville.









OPERATION MARKET GARDEN

D.R.

Après la bataille de Normandie, la Whermacht n'a pu que se replier à travers la France pour échapper à l'anéantissement total. Début septembre, les Alliés sont parvenus sur la ligne Anvers-Luxembourg-Belfort. Le reich est aux abois, c'est du moins ce que croit Montgomery. Sous son impulsion, les Alliés décident de frapper un coup hardi, « un unique et formidable coup de sabre », qui isolerait les Allemands parmi les innombrables voies d'eau des Pays-Bas, qui briserait définitivement leur résistance, et ouvrirait le chemin de la Rhur et de Berlin...

L'opération préparée, Market Garden (Jardin Potager), prévoit le largage de quelques 35000 hommes dans un couloir de 100 km à l'intérieur des lignes ennemies. Les trois divisions parachutistes engagées (1ère, 82ème et 101ème) doivent s'emparer des ponts dont le terrain est semé pour permettre au XXXème corps britannique de pousser son offensive jusqu'au Zuiderzee. Après de terribles combats, les Alliés ne réussiront pas à atteindre leur objectif ultime, et perdront dans l'affaire la 1ère division de parachutistes britanniques (les Diables Rouges). L'opération Market Garden est un échec, il devient dès lors douteux que la guerre soit terminée pour Noël...

L'opération Market Garden a toujours été l'une des batailles de la Seconde Guerre Mondiale les plus simulées, en raison de son intérêt historique et ludique. L'intérêt historique est assez évident, ceux qui ont vu le film « Un pont trop loin » me comprendront, il s'en fallut « d'un pont » pour que les Alliés remportent une grande victoire et terminent la guerre. L'intérêt ludique est plus difficile à déceler. Il est néanmoins certain ; il faudra pour gagner, intégrer dans votre stratégie un nombre astronomique de facteurs aléatoires (un peu comme pour Squad Leader). C'est commun à tous les wargames, mais c'est renforcé dans Hell's Highway à cause de l'opération présentée. Historiquement les Alliés furent moins battus par les divisions allemandes rassemblées dans la région, que par le mauvais temps, le terrain exécrable, et les bafouillements de leurs services de renseignements.

Les jeux édités, sur ce qu'on appelle communément la bataille d'Arnhem sont déjà nombreux. Il y en a de toutes les tailles depuis le minuscule « Red Devils » jusqu'au gigantesque « Highway To The Reich » (tous les deux édités par S.P.I.). Chez Avalon hill c'était le désert jusqu'à ce que soit édité « Storm Over Arnhem », puis Victory Game suivit avec « Hell's Highway ». Deux productions très intéressantes ne serait-ce que parce qu'elles libèrent les joueurs du dilemne : choisir entre une vignette et une affiche.

HELL'S HIGHWAY

le matériel

D'une qualité assez exceptionnelle, la carte représente le champ de bataille avec luxe de détails. Tous les ponts sont là. Sur le pourtour de cette carte sont imprimés les tableaux et les tables ainsi que diverses zones de rassemblement des réserves allemandes (« réserves boxes » dans la règle). Dans ces rectangles, se placeront les renforts et les réserves dont le joueur allemand va disposer au niveau tactique, opérationnel et stratégique. Ceci facilite grandement le déroulement de la partie grâce au code qui identifie chaque zone ; il y en a une pour le 15ème Armée, la 1ère FJA et le 2ème SSPZK. La répartition historique des unités joue un grand rôle dans le ravitaillement. Chose agréable, les tables des effets du terrain sur les combats et sur les mouvements ont été intégrées en un seul tableau, lui aussi intégré au plateau de jeu. Deux détails marquent le soin qui a été porté à la conception de celui-ci. Toutes les informations nécessaires y sont rassemblées, et la zone exacte des combats est celle représentée par la carte, aucun hexagone n'est inutile. La qualité des pions est exceptionnelle, tant du point de vue plaisir des yeux que pour le nombre d'informations qui y sont imprimées.

La couleur de chaque unité diffère suivant son appartenance à l'une des huit grandes unités ou formations qui participèrent à la bataille. Vingt types d'unités sont représentés, et chacun possède des capacités différentes (anti-chars, artillerie, génie, etc.) ; ceci influence terriblement leur utilisation au combat et dans la bataille. Les postes de commandement des unités engagées ainsi que les troupes de soutien (le génie, le train des équipages, la D.C.A.), sont représentés par des pions Q.G. plutôt que par des unités spécifiques. Ces Q.J. sont bien entendus les centres nerveux indispensables au bon déroulement de la bataille, c'est très bien simulé. De très nombreux marqueurs sont fournis pour enregistrer sur le terrain tout ce qui le serait autrement sur un papier (fortifications, munitions, ponts détruits ou en construction etc...). Le livret de règles de 44 pages est d'une lisibilité exceptionnelle, on y trouve cependant quelques fautes corrigées par un errata publié en septembre 83.

Les règles

La séquence de jeu d'Hell's Highway reste classique avec la traditionnelle alternance de phases de mouvement et de combat, sans oublier deux phases « d'enregistrement » particulièrement fournies. Si le système de mouvement reste standard, les zones de contrôle et surtout le système de combat renvoient par contre à certains jeux des temps héroïques que la plupart des joueurs français ne connaissent pas. Pour eux ce sera certainement une nouveauté. Le potentiel de mouvement n'est pas inscrit sur les pions, chaque unité dispose uniformément de six points qu'elle peut dépenser chaque tour de jeu.
C'est sur les effets du terrain que se fait la différence. Il dépend en effet du type de chaque unité, ainsi que du mode de déplacement choisi. Il y en a deux, le mode combat signifie que les unités qui l'utilisent peuvent tirer lors de la phase de combat, qu'elles exercent une Z.D.C., mais qu'elles ne bénéficient d'aucun bonus sur route ; et le mode déplacement. Ce mode n'est pratiquement utilisable que pour le déplacement, un joli bonus y est associé, les unités en mode déplacement ont un potentiel de mouvement illimité dès qu'elles se déplacent sur route. Elles ne peuvent être arrêtées que par les Z.D.C. ou la présence devant elles d'unités ennemies. Pour la XXXème corps britannique c'est pratiquement le seul moyen de déplacement, et ça le condamne par conséquent à rester sur les routes, ses blindés ne pouvant en sortir que pour traverser du terrain clair ou « mélangé ». Pour compliquer les choses il est interdit à une unité de changer de mode durant un même tour de jeu, et enfin un certain espace de terrain doit être laissé libre entre deux unités en mode déplacement. Cela cause pas mal d'embouteillages et donne au joueur allié l'occasion de montrer des qualités d'organisation d'un traffic routier. Les Z.D.C. sont de deux types, « lâches » (light) ou « serrées » (heavy) et leurs effets sur le mouvement sont bien sûr différents. Pour exercer une zone de contrôle « serrée », les unités doivent disposer d'armes lourdes. Ces Z.D.C contraignent toute unité ennemie qui y pénètre à s'y arrêter, à l'opposé les zones de contrôle « lâches » peuvent être traversées, mais à un coût supplémentaire en points de mouvement. La règle concernant l'empilement reste simple, on peut placer six points d'empilement dans un même hexagone. Faites cependant attention à ne pas lire trop rapidement les règles, vous pourriez manquer celle qui précise que seul deux unités sont admises dans un hexagone, que ce soit des bataillons ou des compagnies (dont la taille bien entendu est différente). Ça simplifie un peu le jeu, mais vous êtes tout de même obliger de compter les points d'empilement durant le mouvement car les unités en mode déplacement ne peuvent s'empiler. Encore de beaux embouteillages sur la « route de l'enfer » en perspective.
Le système de combat reste au niveau tactique. L'attaquant indique au défenseur les attaques qu'il va effectuer, puis laisse aux unités du premier la possibilité de tirer sur les pions qui vont attaquer. L'attaquant peut bien sûr concentrer ses forces pour tirer sur une seule unité ennemie, alors que le défenseur lui ne peut, avec l'unité qui va être attaquée et les unités adjacentes, que tirer séparément sur des objectifs différents. Le résultat de chaque tir dépend uniquement de la puissance de feu des unités attaquantes, et du terrain sur lequel se trouve l'objectif. Un dé est bien sûr lancé, mais il est modifié suivant le support du génie dont bénéficie l'attaquant et des éventuelles positions fortifiées occupées par le défenseur. La table des effets du terrain et la présence de Q.G. à proximité joue un rôle crucial. La première va servir à déterminer une première modification au dé en fonction du terrain et du type de l'unité attaquée qui s'y trouve. Les Q.G. quant à eux, peuvent envoyer un support du génie à leur disposition, annuler les effets des positions fortifiées ou les effets du génie ennemi. Les résultats de combat vont de la désorganisation (aucune possibilité de mouvement, de tir, plus de Z.D.C.) à la retraite, en passant par les pertes. Dans une certaine mesure, les joueurs peuvent choisir entre pertes et retraite. Les unités attaquées ne peuvent pas battre en retraite à travers des Z.D.C. ennemies, les attaques après encerclement restent par conséquent le meilleur moyen de progresser.
Le système de combat est aussi bourré de ces petits détails très réalistes qui font la différence entre le joueur qui possède un système de jeu et celui qui ne le possède pas. Par exemple, les unités qui attaquent depuis une ville sont plus vulnérables aux tirs ennemis que ne le sont les défenseurs. Les unités qui attaquent à travers un pont sont dans la même situation. Une autre règle permet enfin aux unités d'exploiter les brèches créées par des attaques précédentes dans les lignes ennemies. Réservée aux unités motorisées en mode déplacement, cette exploitation leur permet de se déplacer à travers l'hexagone qui vient d'être nettoyé et de continuer sur une grande route jusqu'à ce qu'une autre unité ennemie ou une Z.D.C. ennemie les arrête. Cela facilite le travail du XXXème corps et force le joueur allemand à s'installer en profondeur.
Dernier détail qui rajoute au réalisme, l'attaquant ne peut battre en retraite lorsqu'il subit le tir des unités ennemies qu'il attaque.
La règle sur le ravitaillement est celle qui a le plus d'effets sur le déroulement d'une partie, et aussi celle qui pose le plus de problèmes. Des points de ravitaillement sont dépensés lors de chaque attaque, à chaque fois qu'un résultat de six est obtenu sur le dé durant une phase de combat ou que le support du génie soit utilisé défensivement ou offensivement. Les points de ravitaillement sont disponibles auprès de chacune des grandes formations (« command » dans la règle) et notés sur un compteur spécifique. Pour être utilisés par les formations de combat, les points de ravitaillement doivent être accessibles grâce à une traditionnelle ligne de ravitaillement. Le XXème corps et les grandes formations allemandes doivent tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à l'un des bords de la carte, alors que les troupes parachutées doivent le faire jusqu'au point où leur est larguée la précieuse manne céleste. Pour les aéroportés, cela limite considérablement leur capacité opérationnelle car en plus des situations citées ci-dessus ; on dépense aussi du ravitaillement pour construire des retranchements et des ponts.

HELL'S HIGHWAY.

Fabricant : Victory Games, 43 West 33 rd Street, New York, NY 100010.
Matériel : deux cartes de 50 × 70 cm avec tables et tableaux incorporés, 520 pions représentant les troupes qui participèrent à la bataille ainsi que de nombreux marqueurs pour indiquer les positions fortifiées, les ponts détruits ou en construction, les munitions etc...
Sujet : la bataille d'Arnhem en septembre 1944.
Système de jeu : Alternance de tour des deux joueurs ; phases aérienne, de commandement, de mouvement, de tir et de communication. Règles pour l'artillerie, la spécialisation des unités, le ravitaillement, les positions fortifiées, la démolition des ponts, le passage des rivières en bac. Chaque tour de jeu correspond à trois jours, les pions représentent soit des bataillons, soit des régiments manquant d'effectifs, un hexagone équivaut à 1250 m de terrain.
Complexité : élevé.
Nombre de joueurs : deux et plus
Date de publication : 1983
Possibilité de jeu en solitaire ou par correspondance : bonne et excellente si l'on peut laisser la carte dans un coin durant un long moment.
Remarque : un errata a été publié dans Fire and Movement nº 39.

La ligne de ravitaillement peut être de n'importe quelle longueur à l'exception de celle du XXXème corps (limite de huit points de mouvement à partir d'une route). On aurait pu préférer une limite différente, cette règle arrangeant globalement le joueur allemand dont les unités se baladent un peu partout sur la carte. Les unités qui ne peuvent tracer de ligne, sont isolées. Elles doivent alors compter sur le ravitaillement qu'elles ont pu emporter avec elles. Ce ravitaillement sera utilisé jusqu'à ce que la ligne normale soit rouverte. Les unités isolées et sans ravitaillement continuent à se comporter normalement jusqu'à ce qu'elles aient à dépenser des points de ravitaillement ou qu'un six soit obtenu lors d'une phase de tir, dès lors elles perdent un pas. Le ravitaillement est aloué à chaque tour aux grandes unités, celles-ci l'enregistrent alors sur leur compteur. Pour les divisions aéroportées la procédure est plus compliquée puisqu'il s'agit de le leur parachuter à chaque tour de ravitaillement. Un dé est alors lancé pour détermnier le nombre de points de ravitaillement que l'unité parachutiste va recevoir, en fonction du temps et de la proximité d'unités ennemies. Les points de largage du ravitaillement continuent à fonctionner même avec une unité allemande stationnée sur la position qu'ils occupaient. Autre source de réconfort pour le joueur allié, ses unités sont ravitaillées si elles réussissent à tracer une ligne

jusqu'à Q.G. qui les commande, même si ce G.Q. n'est pas lui même ravitaillé. Enfin précisons qu'en cas de difficulté majeure, le point de largage du ravitaillement peut être déplacé.

L'intervention de l'aviation est représentée de façon abstraite ; le joueur allié reçoit des points d'appui et de transport aérien à chaque tour de matin, en fonction de la météo. Les points d'appui tactique sont utilisables pour attaquer les troupes nazies à proximité des G.Q. du XXXème corps. Les points de transport aérien sont bien sûr utilisés pour l'acheminement des renforts aéroportés.

Les unités parachutistes arrivent sur la carte en fonction d'un jet d'un dé. Le résultat de ce dé est modifié par les parachutages qui ont lieu sur le même hexagone au même moment, la proximité d'unités allemandes, ou certains types de terrain (les bois notamment). Les trois quarts du temps les aéroportés atterrissent dans un état de désorganisation totale.

Les ponts peuvent évidemment être démolis à chaque fois qu'une unité alliée s'en approche. Le simple jet d'un dé suffit ; sur résultat de 1 ou 2 les ponts routiers traversant un canal sauteront et tous les autres voleront en l'air sur un résultat de 1 à 5. Exception notable, les ponts routiers traversant la Meuse, le Waal et le Rhin, sont absolument indestructibles ; heureusement pour le joueur allié qui sans cela ne pourrait gagner la partie que sur un oubli du joueur allemand.

Les scénarios

Deux scénarios se jouant sur une seule carte sont fournis ainsi que trois versions de toute la campagne : la première historique, la seconde avec déploiement libre et la troisième avec le même déploiement que précédemment mais secret. C'est surement ce dernier qui est le plus intéressant, Victory Games, le recommande d'ailleurs au joueur expérimenté. La victoire dans chacun des scénarios est calculée en fonction d'un nombre de points accumulés par les deux camps. Ces points sont accordés en fonction des pertes subies par l'ennemi. En plus les Allemands gagnent des points en étrillant le XXXème corps, alors que les Alliés en accumulent en saisissant avec ce même corps certains objectifs territoriaux.

Analyse sommaire du jeu

D'abord, une constatation s'impose : la chance joue vraiment un rôle énorme durant toute la partie, comme en témoignent les deux exemples suivants. Le premier concerne le largage et le déploiement de la 1ère division aéroportée. Si le joueur allié veut remporter la bataille, il doit impérativement envoyer des éléments de cette grande unité dans Arnhem dès le premier tour. Pour cela, les unités de la première division de parachutistes devront se déplacer dès le premier tour, non pas toutes mais celles qui n'auront pas été désorganisées à l'atterrissage. Si les unités de la 1ère aéroportée les plus proches d'Arnhem sont désorganisées, vous pourrez recommencer une partie, les Anglais n'ayant dès lors pratiquement aucune chance d'envahir Arnhem de haute lutte. Ce problème ne peut être contourné, il est inhérent au plan de bataille que les Alliés établirent historiquement. D'une part le terrain autour d'Arnhem ne facilite pas les parachutages en raison de sa difficulté (c'est du « broken ») et d'autre part la division fut larguée historiquement un peu trop loin de ses objectifs. Avec le scénario concernant le déploiment libre, la 1ère division aéroportée peut espérer atterrir plus près de la ville, mais ce sera toujours sur du terrain difficile où les unités auront deux chances sur trois d'être désorganisées ; quant aux unités de planeurs elles ne pourront même pas arriver.

Le second exemple, nous transporte à l'autre bout de la carte. Un simple régiment de parachutistes bloque la route que doit emprunter le XXXème corps et sur lequel il doit progresser le plus rapidement possible. Si cette unité peut être désorganisée par un bombardement de l'aviation, l'infanterie mécanisée du XXXème corps pourra la dépasser et aborder les autres positions tenues par les Allemands. Sur ces positions sont installées , le 6ème bataillon disciplinaire (penal) et le 1er bataillon du 6ème régiment de Fallschirmjäger. La première de ces unités peut être soit désorganisée soit détruite et la seconde encerclée puis détruite. Ceci laisse alors au XXXème corps la possibilité d'exploiter son avantage sur une longue distance à l'intérieur du dispositif ennemi. Mais avant tout il faut que le bombardement aérien sur le 2ème régiment de paras allemands réussisse, ce qui n'est pas sûr ; il existe une possibilité sur trois d'échec. Dans ce cas les troupes du XXXème corps devront livrer combat, un magnifique embouteillage sera créé et l'avance risque de ne pas dépasser Valkenswaard où se trouve le premier pont.

L'atmosphère y est tout à fait, la chance jouant en effet un rôle crucial pendant toute la bataille. Mais si l'échec d'un bombardement ou l'explosion d'un pont ne feront que gêner les Alliés, c'est le résultat des parachutages des troupes de la 1ère division parachutiste qui décidera du sort de la partie. Si cette grande unité de paras ne peut pénétrer dans Arnhem, le joueur allié risque d'être forcé dès lors, pour accumuler des points de victoire, de se servir du XXXème corps comme d'un bélier pour percer les lignes allemandes, atteindre Arnhem puis nettoyer la carte des unités ennemies qui pourraient y substituer. Si les paras de la 1ère division n'ont pas pénétré dans Arnhem dès le troisième tour et s'ils ne tiennent pas solidement la ville (un bataillon n'y suffira pas, ce fut historiquement démontré) ; la seule possibiité d'éviter l'anéantissement total restera de faire retraite au sud du Rhin pour rejoindre la 82ème au combat autour de Nimègue (Nijmegen sur la carte). Mais alors les blindés de la IXdm Panzer SS pourront en faire autant.

Le plan de bataille allemand reste simple, il consiste à retarder la progression du XXXème corps, à asticoter la 101 èmemk et à marteler la 82ème et la 1ère aéroportée. Une défense en profondeur, le long de la route principale qui traverse la carte du sud au nord est nécessaire pour éviter toute exploitation de la part des blindés et troupes mécanisées du XXXème corps. Après une étude sommaire du terrain, on peut noter que tout le long de la route principale sont situées d'excellentes positions défensives, surtout en considérant que les blindés n'ont que des possibilités limitées de traverser ou de pénétrer des hexagones de bois et de terrain difficile. Contre les 82ème et 101ème, le joueur allemand devra monter des contre-attaques visant à atteindre les points de largage de ravitaillement de ces deux formations. Pour embêter le XXXème corps le joueur allemand devra se concentrer sur l'infanterie de cette grande unité. L'arrivée de renfort d'infanterie pour le XXXème corps est très lente et la destruction ou la réduction de l'infanterie engagée par les Anglais ralentira la progression du XXXème corps, l'infanterie « fraîche » devant être alors emmenée depuis l'arrière pour pallier aux insuffisances des blindés et combattre là ou ils ne le peuvent pas en raison du terrain.

Le plan des Alliés reste simple pour le XXXème corps, celui-ci doit avancer le plus vite possible tout en assurant la sécurité de la route qu'il laissera derrière lui. Si les Allemands parviennent à la couper, le ravitaillement et les renforts ne pourront arriver et le XXXème corps mourra d'asphyxie. Une attention particulière doit être portée à l'arrivée des renforts, surtout ceux de l'infanterie, indispensables à l'immobilisation des troupes ennemies et à leur destruction et pour permettre aux blindés d'être libres pour l'exploitation. Les premières attaques dépendront entièrement de l'effet du bombardement aérien, mais il faudra que le joueur allié n'oublie pas de pousser son infanterie au-delà des unités ennemies désorganisées pour gagner le plus de terrain possible. Pour la 101ème, la situation reste facile durant les tous premiers tours, malgré l'arrivée de la 15ème Armée dès le tour n°3. Les garnisons de Veghel, Zon, Best, St Oedenrode seront des objectifs d'autant plus faciles pour les paras américains qu'elles ne peuvent tirer sur les troupes ennemies les attaquant. Cette « poussière » éliminée permettra à la 101ème de prendre Eindhoven très rapidement pour désorganiser les arrières des troupes combattant le XXXème corps. La 82ème risque elle de passer quelques mauvais moments sur sa « drop zone » historique. Elle doit songer avant tout à protéger le point où est largé son ravitaillement en raison des troupes allemandes qui en sont proches dès le premier tour. Pour éviter qu'une unité ennemie ne s'en empare, elle devra être déplacée vers Grave dès que possible. Les principaux objectifs de la 82ème sont les ponts de Nimègue, de Grave et ceux traversant le canal de la Meuse au Waal. L'occupation rapide de Nimègue est aussi nécessaire aux Alliés que celle d'Arnhen ; le terrain (impossible) et la présence d'unités statiques ennemies géneront la progression des aéroportés alliés ; il faut donc les lancer vers Nimègue et Grave dès l'atterrisage, chose plus facile à dire qu'à faire en raison de la distance séparant les deux villes, et qui divisera l'effort offensif allié en deux.

En bref...

Hell's Highway est un jeu très impressionnant, il est évident que tout Victory Games a travaillé dessus depuis le livret de règle très pratique, jusqu'à la carte d'une qualité plus qu'exceptionnelle. On peut certes hésiter devant l'achat d'un tel jeu qui reste cher, les joueurs les plus anciens risquent de penser qu'il ne s'agit que d'un « remake » de Highway To The Reich. C'est en partie exact, mais il s'agit d'un jeu à l'échelle humaine. Jouable en solitaire, Hell's Highway se prête cependant mieux

au jeu à deux, où l'on risque moins d'oublier certaines subtilités des règles. Mais l'atmosphère de la bataille est surtout récréée si l'on joue une partie de Hell's Highway à plusieurs commandants en utilisant le scénario avec parachutages secrets. Hell's Highway représente un effort remarquable pour une marque aussi jeune et aussi petite que Victory Games, même si elle a bénéficié du soutien logistique d'Avalon Hill (ça se remarque dans la carte) pour produire ce jeu. Il prouve aussi que les transfuges de S.P.I. (John Butterfield, le créateur de jeu en tête) ont encore pas mal d'idées et de talent.

STORM OVER ARNHEM

Il est vraisemblable qu'Avalon Hill lorsqu'elle a décidé de produire ce jeu, n'avait aucune que deux ans plus tard elle aiderait une toute jeune firme à sortir un jeu sur la même opération. Mais attention ils n'ont tous les deux rien à voir. Si Hell's Highway reste classique, Storm Over Arnhem, bien qu'empruntant certains principes à d'autres jeux d'Avalon Hill (War at Sea at Victory in the Pacific notamment), change radicalement de tout ce qu'avait fait jusqu'à présent la firme de Baltimore en matière de jeux terrestres.
Le créateur du jeu, Courtney Allen, n'avait pourtant pas l'intention d'innover, mais selon ses propres termes *de créer un jeu où les joueurs pourraient se concentrer pleinement sur les différentes stratégies plutôt que d'apprendre de longues pages de règles et de tables.*
Le moins que l'on puisse dire c'est qu'il a réussi dans Storm Over Arnhem, pas de table de Résultats de Combats, pas de Table des Effets du terrain, même pas d'héxagones ; seuls une Table d'Evénements Aléatoires et un Calendrier des Tours de Jeu. Pas d'hexagones donc, à la place, nous avons un plan de la ville d'Arnhem divisé en rente zones contigües en fonction du tracé des rues, et des blocs d'immeubles, un vrai plan cadastral. Etrange pour un jeu sur l'opération Market Garden, mais attention le jeu traite uniquement de la résistance Anglaise dans la ville.
Le créateur du jeu, Courtney Allen, n'avait pourtant pas l'intention d'innover, mais selon ses propres termes *« de créer un jeu où les joueurs pourraient se concentrer pleinement sur les différentes stratégies plutôt que d'apprendre de longues pages de règles et de tables »*. Le moins que l'on puisse dire c'est qu'il a réussi ; dans Storm Over Arnhem, pas de Table de Résultats de Combats, pas de Table des Effets du terrain, même pas d'hexagones (!), seuls une Table d'Evénements Aléatoires et un Calendrier des Tours de Jeu. Pas d'hexagones donc, à la place, nous avons un plan de la ville d'Arnhem divisé en trente zones contiguës en fonction du tracé des rues, et des blocs d'immeubles, un vrai plan cadastral. Etrange pour un jeu sur l'opération Market Garden, mais attention, le jeu traite uniquement de la résistance anglaise dans la ville d'Arnhem. Sur la carte, une cinquantaine de pions britanniques vont disputer durant huit tours quelques patés de maisons à 70 pions allemands.

Vous l'avez deviné il s'agit de l'héroïque défense des accès nord du pont routier d'Arnhem par le bataillon du Major John Frost. Les principaux combats de cette action comprirent la réduction d'un blockhaus à l'extrémité nord du pont, et la tentative du bataillon de reconnaissance de la 9ème Panzerdivision SS de passer le pont en force par le sud. L'assaut fut d'ailleurs repoussé, et après trois jours de combats de rue, remisant Stalingrad à une partie de cache-cache, les Anglais capitulèrent faute de munitions. Dans le jeu, si l'on a bien trois jours de combats de rue, les épisodes du blockhaus et de l'embuscade dans laquelle tomba le bataillon de reconnaissance SS — morceaux de bravoure du film « Un Pont Trop Loin », dont le jeu s'inspire, il suffit de regarder la boite — sont par contre curieusement absents.
Pour incorporer dans une partie ces deux passages il faut se procurer un numéro du Général. Comme par hasard, Avalon Hill a oublié de fournir pions et règles nécessaires. C'est une habitude (mauvaise) de la firme du Maryland que de proposer quelques mois après la sortie d'un jeu, un kit de développement dans the General. C'est agréable pour les joueurs à première vue, cela rajoute du piment à un jeu qui sans cela risquerait d'être oublié sur une étagère ; mais c'est rarement gratuit, d'autant plus

que vous n'avez pas les pions dans The Général, et qu'il vous faudra racheter par la suite une autre planche. Si du point de vue marketing c'est intéressant (pour la compagnie), c'est décevant pour le joueur ; surtout que la place ne manquait pas dans le livret original pour inclure les règles parues plus tard dans The Général. Enfin c'est à vous de décider si vous consentirez à faire un sacrifice financier minime pour vous offrir ce General, nullement indispensable par ailleurs.

STORM OVER ARNHEM

Fabricant : The Avalon Hill Game Company 4517 Harford Road, Baltimore, MD 21214 Etats-Unis.
Matériel : 224 pions et marqueurs, une carte de la ville d'Arnhem, un livret de règles en anglais de 16 pages.
Sujet : La défense de l'accès nord du pont routier d'Arnhem par le bataillon de parachutistes britanniques du major John Frost durant la bataille d'Arnhem septembre 1944.
Système de jeu : Phases de mouvement et de tir intégrées, règles pour l'ajustement des tirs, le support d'autres unités, l'artillerie, les canons anti-char.
Complexité : Faible
Nombre de joueurs : Deux
Possibilité de jeu en solitaire et par correspondance : Mauvaise, pratiquement nulle en raison du trop grand nombre de jets de dé nécessaire pour résoudre un combat.
Date de publication : 1982
Remarque : Des règles supplémentaires ont été publiées dans *The Général* Vol 19 nº 1 de Mai/Juin 1982.

Le système de jeu

Le moins que l'on puisse dire, c'est que le système de jeu de Storm Over Arnhem, change de tout ce qui s'était fait jusqu'à présent ; ici plus de distinction entre la phase de mouvement et celle de combat, mais une intégration de la première dans une phase de tir. Lorsque c'est à vous de jouer, vous aller désigner un groupe d'unités de votre choix occupant une même zone sur la carte. Ce groupe va alors pouvoir soit se déplacer soit tirer. Les unités se déplaçant ou tirant sont ensuite retournées sur leur face blanche, ce qui signifie qu'elles ont été utilisées. Notons en passant que les unités utilisées ont un potentiel de défense moindre que celles qui ne l'ont pas été. Cela s'explique de la façon suivante : les unités qui se déplacent ou qui font usage de leurs armes sont obligées de se mettre un court instant à découvert facilitant ainsi la réplique aux unités ennemies.
Le combat est très simple. Chacun des adversaires lance deux dés, ajoute le résultat au potentiel d'attaque de l'unité qui tire ou au potentiel de défense de l'unité qui subit le feu et y ajoute quelques modifications. Si le total obtenu par le défenseur est le plus grand, le tir n'a aucun effet. Dans le cas contraire, la différence va représenter le nombre de points de pertes infligés au défenseur. Celui-ci peut alors choisir entre subir ces points de perte sous forme de retraite ou sous forme de pertes proprement dites. Par exemple un empilement de trois unités subissant trois pertes pourra choisir de reculer. C'est simple, clair et horriblement efficace ; heureusement un système d'initiative tactique est là pour tempérer quelque peu la chose. Si vous possédez l'initiative et que les jets de dé que vous effectuez pour résoudre vos tirs sont mauvais, vous pouvez choisir de tirer à nouveau. Mais ce faisant vous transmettez l'initiative à votre adversaire. C'est assez réaliste, toute unité ayant effectué un mauvais tir peut très bien recommencer à tirer en ajustant mieux ; c'est le principe des tirs de réglage, mais elle perdra alors du temps, s'exposera plus longuement, permettant immanquablement à l'ennemi de se regrouper et de répliquer.
Chaque phase de mouvement et de tir se termine souvent avec des forces ennemies dans la même zone. Cela fournit le prétexte d'une phase de combat rapproché. Là aussi on lance deux dés ; pour les Britanniques cette phase de combat au corps à corps reste la seule occasion d'espérer occire une unité de chars Tigre. Le marqueur des tours de jeu est ensuite déplacé et un nouveau tour commence.
Quelques détails ont été rajoutés pour présenter les éléments spécifiques du jeu, on peut mettre le feu aux blocs d'immeubles et le Britannique dispose de canons anti-chars. Mais l'intention première du créateur de Storm Over Arnhem reste entière, on passe plus de temps à rechercher des stratégies différentes et optimales qu'à lire et mémoriser les règles.

Les différentes stratégies

Globalement la stratégie dominante est très claire. Au début de la partie, les Anglais tiennent douze zones. Seules six d'entre elles donnent des points de victoire au joueur allemand s'il peut les « nettoyer » avant le troisième tour de jeu. Les six autres zones occupant une position centrale permettent au joueur allemand d'accumuler des points de victoire à chaque fois qu'il les contrôle. Pour gagner il faut que l'un des joueurs amasse 22 points de victoire. D'après l'installation des forces sur la carte, il est évident que l'effort maximum allemand viendra de l'est, car beaucoup d'unité y sont installées et les déplacer ailleurs prendrait trop de temps pour qu'ensuite elles soient utiles à autre chose.
Le joueur britannique bénéficie donc du gros avantage de posséder des lignes intérieures alors que le joueur allemand doit combattre sur des lignes extérieures. Les quelques unités allemandes situées à l'ouest de la ville doivent plutôt se tenir tranquilles. Si elles sont trop ambitieuses, elles subiront des pertes élevées permettant aux Britanniques de se redéployer face à l'est avec de bonnes chances de victoire.
Du côté anglais la stratégie optimale consiste à tenir à tout prix. Les pertes subies sur le périmètre extérieur doivent être acceptées et prises parmi les unités les plus faibles, du moins jusqu'au troisième tour. Après les forces britanniques pourront battre en retraite de façon ordonnée sous les tirs ennemis de façon à resserer le périmètre de défense et à économiser du monde.
Les Allemands sont contraints par le temps, ils doivent prendre 3 ou 4 des zones du périmètre cité ci-dessus avant ou pendant le troisième jour, glanant ainsi à peu près six points de victoire. Les unités de recrues (*trainee* dans les règles, généralement toutes les unités qui ne sont pas SS) auront besoin de deux tours avant de prendre position. C'est ensuite qu'elles montreront leur efficacité malgré leur infériorité manifeste. Très nombreuses, elles peuvent avancer en monstrueux empilements dans les zones occupées par l'ennemi, subir de très fortes pertes sous la forme de retraite, mais il en restera toujours quelques unes pour tenir les positions qu'elles occupaient.

Les différentes tactiques

Les plus importantes décisions à effectuer au niveau tactique concernent le placement de vos forces. Il faut bien faire attention dès lors aux nuances et subtilités du système de combat. La puissance de feu en attaque d'une unité dépend bien sûr du facteur imprimé sur le pion qui la représente mais aussi du support qui lui est accordé par les autres unités. Un bonus de 1 est accordé aux unités qui attaquent empilées avec au moins trois unités de la même formation supérieure... C'est cette règle qui va déterminer la distribution de vos troupes sur la carte. Les pions d'infanterie doivent se grouper trois par trois pour obtenir le bonus et une jolie modification de plus 1 au dé. Les unités de génie anglais et les canons auto-propulsés allemands (canons d'assaut) font exception à cette règle. Les seconds n'ont pas besoin d'être empilés avec les autres unités de la compagnie allemande d'armes lourdes à laquelle ils appartiennent pour être efficaces. C'est eux qui conduiront chaque attaque avec leur facteur de combat de 5 ou de 6, et c'est les autres unités qui leur fourniront le support et la modification de plus 1 au dé. Il en est de même pour le génie britannique, mais son installation est plus contraignante. Ces unités doivent s'installer dans la zone contenant l'ancien Q.G. allemand et dans celle comprenant l'école, toutes deux très importantes et très riches en points de victoire. Au cas peu probable où elles ne seraient pas attaquées, elles pourront durant le premier tour servir à renforcer les autres unités du périmètre, de façon à profiter au maximum du système de combat un peu plus tard.
Les décisions que vous prendrez concernant le regroupement de vos unités pour le tir sont tout aussi importantes. Ainsi que le choix des unités ennemies sur lesquelles vous allez tirer ; celles qui ont déjà servi ou les autres ? Si vous choisissez les premières, elles seront plus vulnérables ; dans le cas des secondes, en dépit d'un risque considérable d'être sans effets, votre attaque aura un maximum d'efficacité. Le joueur britannique jouant la montre ferait mieux de choisir les premières, et le joueur allemand étant plutôt pressé mais devant aussi anéantir les forces de l'adversaire choisira les secondes. Ces deux principes ne valent qu'en règle générale, et tous les cas particuliers méritent d'être examinés.

Tous les assauts contre une zone déterminée commenceront par un barrage d'artillerie. Ou par l'attaque du génie qui en profitera pour incendier les immeubles, obligeant ainsi les défenseurs à se présenter sur leur côté « utilisé », en position pour être tiré comme des lapins depuis les zones adjacentes. En dernier, déplacez l'infanterie en masse dans la zone en prévision des combats rapprochés.
Faites très attention à vos Q.G., ils servent de poste d'observation à l'artillerie. Calculez à l'avance la prochaine zone que vous bombardez au tour suivant. Assurez vous qu'ils termineront le tour adjacent à cette zone et occupés à autre chose qu'à combattre l'ennemi. L'artillerie reste la meilleure arme à disposition du joueur allemand, l'artillerie britannique est plus sporadique et plus faible mais reste capable de réserver de sales surprises à un joueur allemand trop confiant.
Le joueur britannique doit toujours se souvenir qu'il est en infériorité numérique. S'il s'amuse à échanger ses unités contre de unités allemandes, cela lui coûtera la peau des fesses et accessoirement la partie. Il lui est plus utile d'attendre, de meubler son temps avec des mouvements « blancs » et d'attendre pour frapper fort que les unités allemandes pénétrent dans les secteurs occupés par ses troupes. Des deux cotés on risque de réfléchir longuement à la meilleure façon d'occuper ses unités.
Avec le système de résolution des combats de Storm Over Arnhem fondé sur l'utilisation de quatre dés, vous êtes pratiquement sur d'un bon résultat si vous employez des unités en support. N'hésitez pas à abandonner l'initiative tactique si le résultat d'un tir vous déplait vraiment. De toute façon, les règles donnent l'initiative au joueur allemand au début des 3ème et 6ème tours de jeu. Le joueur allemand ferait mieux de ne pas utiliser la procédure permettant de mieux ajuster ses tirs, s'il l'utilise il risque fort d'avoir à reculer dans certains endroits et d'avoir des problèmes pour la récupérer. Le joueur britannique n'a pas à s'en préoccuper il la perdra de toute façon.

Conclusion

Storm Over Arnhem est un jeu plein de subtilités qui se joue avec plaisir plusieurs fois. Il recrée très bien l'atmosphère de frustration et de difficulté inhérente à tout combat urbain. C'est aussi un jeu rapide, la règle de « réaction » le montre bien. Elle défend le joueur normal contre ceux qui réfléchissent une heure avant de tenter un coup.
La partie est très équilibrée. Pour ceux qui en doutent, il existe une règle imposant aux joueurs de proposer des enchères pour être du côté britannique. Ceux qui pensent que la situation générale favorise l'Allemand peuvent toujours tenter une enchère négative.
Le créateur du jeu a bien réussi dans son intention de faire un jeu simple. Strom Over Arnhem est presqu'une réussite totale. (Elle l'aurait été si l'on avait trouvé la variante dans les règles originales plutôt que dans The General) □

Conclusion générale

Il est impossible de comparer Hell's Highway et Storm Over Arnhem. Ce sont deux jeux spécifiques. L'un se distingue par le volume, la précision de ses règles, la qualité de sa carte ; l'autre par l'éventail des stratégies possibles et l'originalité de son système de jeu. Le premier est une véritable simulation, le second un excellent jeu de pions. Leur seul point commun c'est que tous deux présentent au moins un scénario sur la bataille d'Arnhem dont nous fêtions le 40ème anniversaire en septembre dernier. Pour finir, signalons que ceux qui débutent ou qui n'aimeraient ni Victory Games ni Avalon Hill, il existe un troisième jeu sur l'opération Market Garden, édité par la firme Attactix.

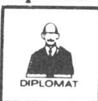
Frédéric Armand

Bibliographie

Une abondante littérature existe sur la bataille d'Arnhem et les titres cités ci-dessous ne sont pas forcément les plus complets sur le sujet, mais sont d'excellents ouvrages de vulgarisation :
— *La Bataille d'Arnhem,* Les aéroportés au Combat par A.H. Farrar-Hockley
— *Histoire illustrée de la Seconde Guerre Mondiale,* Marabout 1971 (difficile à trouver).
— *La Seconde Guerre Mondiale,* Tome II par Raymond Cartier, collection Coup d'Oeil, Presse de la Cité 1976.
— *Les Opérations Aéroportées,* Edition Elsevier Sequoia, Bruxelles 1979.

BACK

Diplomat



Agent



Military Presence



Military Control



Faction



Alliance



Alliance



Political Control



Cold War

Pour réaliser un bon jeu de simulation, il faut un bon « jeu », au service d'une bonne « simulation ». Il semble que Victory Games ait un peu oublié ce deuxième aspect. Négligence ou « Américanégocentrisme » ?

Cold War a pour thème la politique internationale en cette fin de XXème siècle. Malgré son titre, la guerre froide, ce jeu ne porte donc pas sur les années cinquante mais sur les années 80. Quatre grandes puissances s'y affrontent pour contrôler la planète : l'Amérique du Nord, l'Union Soviétique, l'Europe Occidentale et la Chine. Le reste du planisphère est divisé en 27 régions que les grandes puissances tenteront de dominer sur le plan politique, économique, et/ou militaire. C'est bien évidemment le joueur qui aura réussi à asseoir le contrôle le plus solide sur le plus grand nombre de régions qui gagne la partie. Voyons, en résumé, comment se déroule l'une d'entre elles.

Une belle mécanique...

Après avoir choisi l'une des quatre grandes puissances, les joueurs commencent par désigner à tour de rôle trois régions vitales pour leurs adversaires (autrement dit, les autres choisissent pour vous). Ces régions, dont la liste est limitée, acquièrent ainsi une valeur particulière qui rend leur contrôle décisif, notamment pour la grande puissance de « tutelle ».
Chaque joueur place ensuite ses 7 diplomates ou agents secrets sur une région du tapis de jeu. Préférer un diplomate à un agent secret (et vice versa) n'est pas un choix neutre. Les diplomates servent aux joueurs à étendre leur propre zone d'influence, les agents sont là au contraire pour contrer les tentatives d'expansion des autres.
C'est la présence d'un diplomate dans une région donnée qui permet d'y faire surgir une faction politique favorable, laquelle permettra d'établir des relations économiques, une alliance politique en bonne et due forme, et d'y faire séjourner des troupes. Une fois qu'un joueur a des alliés, des usines et/ou des troupes dans une région, il peut tenter de la contrôler politiquement, économiquement et/ou militairement.

Le jeu est entièrement basé sur ce système de contrôle graduel qui peut se résumer ainsi :

1er degré :	le diplomate d'une grande puissance arrive dans une région.		
2ème degré :	une faction politique favorable à cette grande puissance est créée		
3ème degré :	présence militaire	alliance politique	installation d'usines
4ème degré :	contrôle militaire	contrôle politique	contrôle économique

Il est bien sûr possible, sous la pression de l'adversaire ou même volontairement, de voir son contrôle sur une région diminuer, mais l'opération ne peut se faire que progressivement, degré par degré. Un joueur qui exerce son contrôle sur une région dans un ou plusieurs domaines ne peut donc être éjecté (ou se désengager) qu'en plusieurs étapes.
La présence d'un agent secret permet, elle, de monter des opérations variées, depuis l'assassinat de diplomates ou d'agents rivaux jusqu'au coup d'Etat, en passant par des manœuvres de déstabilisation politique et économique. Pour perpétrer un coup d'Etat ou déclencher une insurrection, il est nécessaire d'avoir également une présence militaire sur les lieux ou dans une zone adjacente. Si l'on ajoute à cette liste d'actions, l'expropriation d'usines et l'établissement de liens diplomatiques directs entre grandes puissances, on a une bonne vue d'ensemble sur ce qu'il est possible de faire dans Cold War.
La quantification du rapport de force entre joueurs est obtenue grâce à un système de points appelés Points Stratégiques. En début de partie, chaque joueur reçoit 40 points stratégiques qui lui serviront à financer toutes les actions décrites plus haut. Il aurait cependant vite fait de se retrouver sans argent si chaque région ne valait pas un certain nombre de points, lesquels sont attribués à chaque tour aux joueurs qui y possèdent des usines. En cas de contrôle économique par un seul joueur, les revenus sont doublés. En fin de partie, chacun fait le compte des points stratégiques qu'il a sur son compte courant et y ajoute 8 points par région qu'il contrôle sur le plan économique, 10 points si le contrôle est militaire et 12 points s'il est politique. Ces trois formes de contrôle sont, on s'en doute, cumulables pour une même région.

... mais pas beaucoup de cervelle

Voilà, dans ses grandes lignes, le fonctionnement du jeu. Qu'en dire ? Notre critique tient en une phrase : la mécanique de jeu est agréable et bien huilée mais le degré de réalisme est ridicule pour le niveau de complexité proposé. Les règles (en anglais) font tout de même douze pages... Elles sont très claires et ont visiblement donné lieu à un travail important du point de vue du testage mais on est en droit de se demander si Lenny Glyn et John Prados, les deux créateurs de Cold War, n'auraient pas mieux fait de reporter une partie de cette énergie sur la représentation du thème lui-même, plutôt que de tout concentrer sur les mécanismes.

La première aberration qui saute aux yeux concerne le découpage politique de la carte. Il est quasi identique — grandes puissances mises à part — à celui adopté par un autre jeu, Risk, qui, s'il est un bon jeu de société, ne l'est certainement pas pour son réalisme. Notons tout d'abord quelques bourdes gratinées sur le plan du tracé des frontières :

— la Grèce englobe l'Albanie et la partie occidentale de la Turquie jusqu'à... Istanbul !

— La Corée n'a plus de frontière commune avec l'U.R.S.S..

— Israël occupe toujours le Sinaï alors que le jeu est sorti en 1984, et sa frontière orientale semble englober Beyrouth, Damas, Amman, et un morceau de l'Arabie Saoudite...

Mais il y a plus grave si l'on se place du point de vue du thème lui-même. Sans remettre en cause la nécessité de simplifications qu'implique toute simulation, il nous semble tout de même que certains regroupements de pays feraient hurler (de rire ou de rage) non seulement les citoyens des nations concernées mais aussi toute personne moyennement informée de ce qui se passe dans le monde. Citons, pour l'exemple, les regroupements suivants :

— Argentine et Chili. Au moment où le jeu parait, ces deux pays sont sur le point de déclencher la Nième guerre à propos du canal de Beagle. Il aura fallu le souvenir cuisant des Malouines et la Sainte intervention du Pape pour éviter le pire.

— Afrique du Sud et Zimbabwe. Le problème de l'apartheid ne conditionne-t-il pas tout l'avenir de cette partie du monde ?

— Indochine et Thaïlande. Les réfugiés cambodgiens apprécieront...

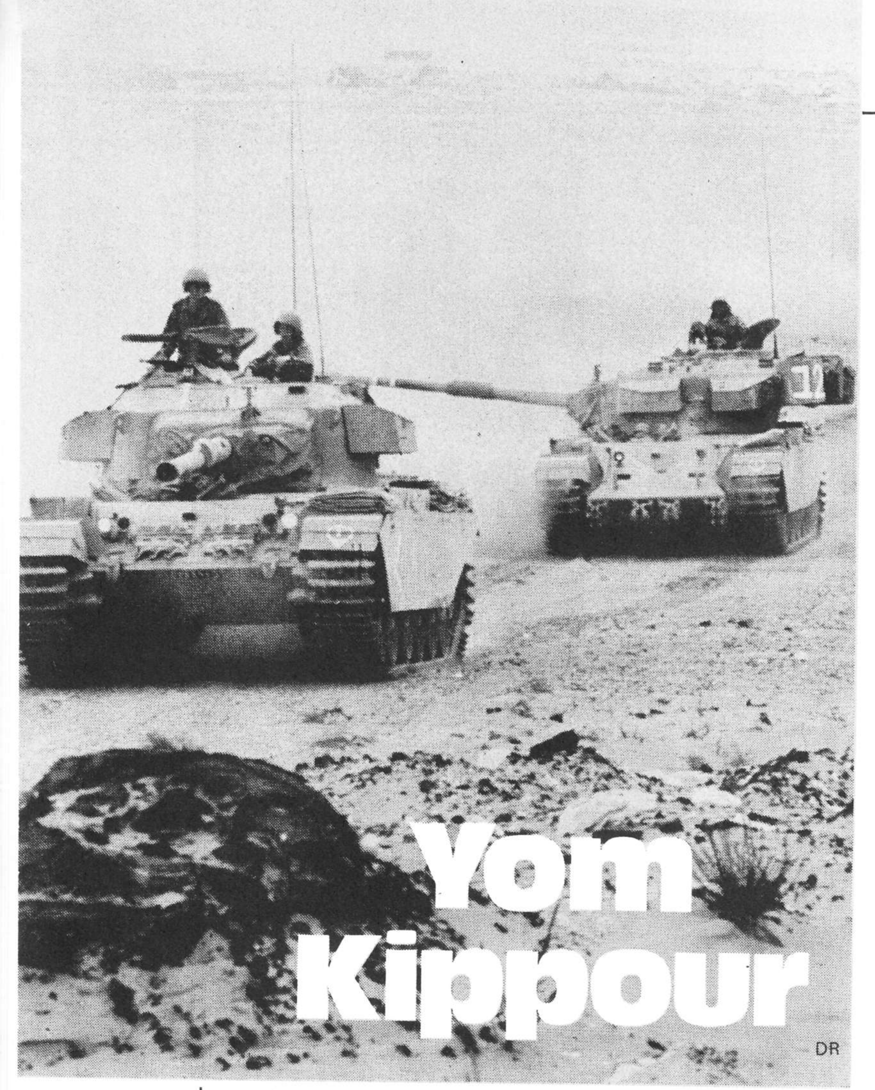
— Egypte et Lybie. Tout le monde sait que ces deux pays sont d'excellents voisins. Pour bien vous le prouver, on y a d'ailleurs ajouté le Tchad et le Soudan.

On peut continuer ainsi longtemps... Toute la conception expressément politique du jeu semble relever d'une vision du monde qui devient absurde tellement elle est simpliste. Ainsi l'Amérique Centrale est non seulement réunie en une seule région, mais celle-ci n'est même pas considérée comme une région vitale pour l'Amérique du Nord, alors que l'Argentine (ne riez pas) est considérée comme une région vitale potentielle pour l'Europe Occidentale, au même titre que l'Australie, la Scandinavie, la Turquie et la Yougoslavie... Il serait trop aisé de classer une telle approche de surréaliste et de se tenir les côtes en découvrant une par une les perles innombrables que contient le jeu. Dans sa façon de traiter les problèmes internationaux, ce jeu arrive en fait à gommer toutes les tensions et contradictions *propres* aux régions elles-mêmes, pour les remplacer par des évènements uniquement déclenchés de l'extérieur par l'une des grandes puissances. Il est difficile de ne pas déceler ici la caricature d'une conception du monde fort prisée outre-Atlantique et qui voit derrière toute instabilité ou mouvement de protestation dans un pays les effets d'une manipulation étrangère. Cette vision est d'ailleurs complétée dans Cold War par une conception parfaitement monolithique de chaque bloc. Vu le tracé qui a été donné à l'Union Soviétique, il est peu probable qu'un tel jeu ait beaucoup de chances de succès en Pologne ou dans les autres pays de l'Est...

Nous terminerons par une dernière critique, qui découle en partie de celles que nous venons de faire : pourquoi avoir limité les grandes puissances à quatre ? Pourquoi ne pas considérer que le Japon, l'Inde ou le Brésil ont aussi leur mot à dire sur le plan international ? Il serait même concevable d'y inclure les pays de l'OPEP ou tout autre organisation réunissant des pays producteurs de matières premières d'importance stratégique. Une telle optique donnerait d'ailleurs bien plus de relief aux relations diplomatiques entre joueurs.

Décidément, Victory Games nous avait habitué à mieux ! □

Duccio Vitale



Dans la lignée des wargames d'International Team, qui va des premiers essais parfois maladroits jusqu'à cette réussite qu'est Mockba (voir C.B. nº 24), Yom Kippour(1) est un des plus intéressants.

Certes, la carte, bien que jolie, manque de rigueur dans le dessin, et je ne vois toujours pas l'intérêt des niveaux en relief (mais on peut les coller et ne plus s'en soucier, cela ne gêne pas le rangement).
Certes, l'examen des pions révèle une certaine standardisation (toutes les brigades d'une arme et d'une nationalité données ont les mêmes valeurs) qui ne reflète qu'imparfaitement la réalité.
Certes, les règles souffrent de plusieurs imprécisions et maladresses liées à une probable insuffisance de « playtesting ». Et l'existence d'une règle pour débutants et d'une règle avancée est cause d'un certain fouillis.
Mais tel que, Yom Kippour est un jeu relativement simple, au rythme rapide, et contenant des astuces qui valent de l'essayer, et qui m'ont donné envie de proposer quelques modifications et compléments au règles avancées, changements que vous pourrez adopter, je crois, avec profit (je ne fais d'ailleurs que suivre l'exemple d'International Team, qui a publié avec l'extension de Zargo's lords des règles modifiées bien supérieures aux anciennes).
Remontons donc au jour de Kippour 1973, qui marque le début des 9 tours de jeu (2 jours par tour)... et le début de la crise économique actuelle.

Le matériel

— **La carte,** en bon carton bien épais, est double :
— Le Golan, 35 x 50 cm environ, en un seul morceau
— Le Sinaï, presque deux fois plus grande, en deux parties à jonction puzzle.
Les hexagones représentent 7 km de diamètre.
— **Les pions** sont au nombre de 205 pour le jeu avancé, de beaucoup le plus intéressant.
A signaler que 2 hélicos égyptiens portent au verso une silhouette d'avion superflue, laquelle manque au dos de deux avions de même nationalité : défaut vite corrigé, d'un crayon agile.
Nous découvrons des Egyptiens (beige), des Syriens (marron) et leurs alliés irakiens (vert), palestiniens (rouge), marocains (gris), soudanais (noir) et jordaniens (vert foncé), le tout face à des Israéliens (bleu).
Parmi ces pions, des blindés, des unités d'infanterie mécanisée ou non, des commandos, des paras, des pièces d'artillerie (symboles OTAN), des avions et hélicoptères joliment silhouettés (Phantom, Mirages, Mig 21 et Sukhoï 22...), les fameux Sam (sol-air missiles) et des fortins. Tous ces pions ont une face « intact » et une face « réduit ».
Sans compter des ponts et divers marqueurs.
Une chose frappe : si les Israéliens ont des pions un peu plus forts et rapides en moyenne, ceux-ci ne sont que 73 dont 24 fortins, contre 132 pions arabes (dont 1 fortin et 12 Sam).
Ce déséquilibre est corrigé d'étonnante façon, nous allons le voir.

Le système de jeu

La séquence de jeu commence par le tour du joueur arabe. Se succèdent phase aérienne (raids avec interceptions israéliennes), phase de mouvement et phase de combat.
Puis c'est le tour du joueur israélien, semblable, sauf qu'une seconde phase de mouvement succède aux combats !
Second avantage pour l'Israélien : ses unités ne sont pas obligées de s'arrêter en entrant dans une zone de contrôle arabe : d'où des encerclements redoutables.
Troisième avantage : Israéliens et Arabes utilisent des tableaux de combats (combats aériens, bombardements et combats terrestres) très différents. Par exemple, à 1 contre 1, le joueur arabe peut obtenir : A réduit, A recule 3, A recule 2, rien, D recule 1, D recule 1. Alors que pour l'Israélien, c'est : A recule 1, rien, D recule 1, D recule 2, D recule 3, D réduit.
Enfin, si les avions israéliens sont 14 contre 23, leurs chasseurs valent en combat 6 points chacun, contre 4 pour les Egyptiens et 3 pour les Syriens et Irakiens.
En somme, les joueurs ne jouent pas au même jeu ! L'opposition de moyens et de style est totale. Pour compléter le tableau, il est fort justement recommandé de jouer à trois (un joueur israélien contre un égyptien et un syrien), ce qui reproduit la dualité du commandement arabe.
Ce qui précède vous aura montré que Yom Kippour est un jeu très original. Hélas, il est aussi original par l'absence d'une aide au jeu pourtant archi-classique : le tableau des effets du terrain ! Ce qui fait que pour trouver les informations que celui-ci regroupe d'habitude avec clarté, il faut explorer quatre endroits différents des règles !
Mais vous qui lisez ces lignes, réjouissez-vous : dans son immense générosité et ne reculant devant aucun sacrifice pour vous plaire, Casus Belli publie ce fameux tableau des effets du terrain ! (voir page ci-contre)
Cet oubli réparé, venons-en à quelques...

Propositions de modification des règles

Certaines paraissent très nécessaires, d'autres tout-à-fait facultatives : libre à vous d'en juger.
1) Le plus important je pense, si l'on considère l'histoire de la guerre du Kippour, est qu'il faut absolument prévoir des **lignes de ravitaillement.**
A la fin de la guerre, la bataille de la « Chinese Farm » n'a pas tant permis aux Israéliens de prendre pied à l'ouest du canal, que de couper de leurs arrières les Egyptiens passés à l'est du canal, au niveau de Suez.
— Une ligne de ravitaillement (LDR) peut être de n'importe quelle longueur, mais doit se terminer au bord de la carte, côté « ami » : Sinaï, bord est pour Israël et bord ouest ou bord sud à l'ouest de la mer Rouge pour les Arabes ; Golan, bords israéliens (S.O.) pour Israël et bords syriens, (N.E.) pour les Arabes. Rappelons que la Jordanie est neutre en tant que territoire, même si deux brigades blindées combattent en Syrie. Un fortin n'a pas besoin de LDR.
— Les zones de contrôle ennemies coupent la LDR, sauf en présence d'une unité amie. Fortins et artillerie ont une ZDC dans ce cas (et seulement dans ce cas).

(1) Yom Kippur, sans o, sur la boîte, car u = ou pour les Italiens.

— Les LDR israéliennes peuvent traverser le canal de Suez, mais non les LDR arabes, qui doivent passer par des ponts.
— On juge le ravitaillement au début et à la fin du tour de chaque joueur. Au début, on indique l'isolement de certaines unités du joueur à l'aide de marqueurs quelconques, et à la fin on enlève ces marqueurs des unités dégagées pendant le tour. L'effet de l'isolement est celui du « shock » : interdiction de bouger et d'attaquer.
2) Autre modification proposée : il me semble que faire tirer **les Sam** pour protéger les bombardiers arabes d'une interception est fort excessif. De même, en défense, les Sam ne devraient tirer qu'après les combats aériens, et non avant.
3) Dans les tableaux des combats, je propose que les résultats ordonnant des **reculs de 2 ou 3 cases** (excessifs compte tenu de l'échelle) soient remplacés par un recul de 1 case avec « shock » de l'unité concernée.
4) Enfin, toujours au vu de l'histoire réelle, **les conditions de victoire** me semblent à revoir. Voici la marque que je propose :

Arabes
a) Points pour l'occupation de certains objectifs par des unités ravitaillées :
— cols de Gidi et Mitla : 12 chacun
— Kiriat Shmoneh et Tibériade (Teverya) : 10 chacune
— Kuneitra : 5
b) Points pour la sortie d'unités arabes par des routes vers Israël (si une ligne de ravitaillement peut être tracée à partir du point de sortie) : 10 pour une unité intacte, 5 pour une réduite.
c) 2 points si le fortin syrien est intact, 1 s'il est réduit.
d) 4 points pour chaque unité israélienne détruite (avions ou unités terrestres sauf fortins), 2 points pour chaque unité israélienne réduite (idem), même si elles ont été recomplétées.
c) 4 points pour chaque unité israélienne intacte non ravitaillée à la fin du jeu (et 2 par unité réduite non ravitaillée)
f) Points perdus : 2 par unité arabe en-dessous de 16 à l'est du canal (pour compter ces unités, les pièces réduites valent 1/2 et les intactes 1. Par exemple 10 unités intactes + 3 réduites = 11,5, il manque 4 unités 1/2, donc 9 points de pénalité).

Israéliens
a) Contrôle total de Damas : 30 points
b) Contrôle partiel de Damas : 10 points
c) Occupation de Nawa, Merdjayun, Suez, Ismaïlia, Port Saïd : 5 points chaque
d) Chaque fortin intact : 2 points, réduit : 1 point
e) 2 points pour chaque unité arabe détruite, 1 point pour chaque unité arabe réduite, *Sauf* si elles ont été complétées
f) 2 points pour chaque unité arabe intacte non ravitaillée à la fin du jeu (et 1 par unité réduite non ravitaillée)
g) Défaite automatique si à un moment quelconque il n'y a plus d'unité terrestre israélienne (fortins inclus) sur une des deux cartes.
Niveaux de victoire
a) Pour les Arabes, un avantage de 10 points est une victoire marginale, 20 une victoire nette et 30 une victoire totale.
b) Pour Israël, ces niveaux sont à 20, 40 et 50 points d'avantage. On peut estimer le résultat historique à + 45 pour Israël.

Voilà ! On peut encore raffiner les choses, mais ce sera tout pour aujourd'hui.
Un point demeure, quelles que soient les modifications que vous adopterez ou non (n'hésitez pas à nous donner votre avis) : sur un sujet difficile, Yom Kippour est une simulation intéressante et originale. □

Tableau des effets du terrain

Hexagones	Mouvement	Combat
Plaine (beige clair)	1 p.m.	—
Désert (jaune franc)	2 p.m.	—
Marais (vert)	2 p.m.	A d'un hex de marais divisé par 2 D en hex de marais × 2
Collines (1er niveau)	2 p.m.	D + 2
Montagnes (2e niveau)	impassable	—
Mer Rouge et lacs	Impassible, sauf pour les marines égyptiennes et pour Israéliens : tous p.m. - Doivent partir d'une rive et aboutir dans une case inoccupée	Attaque obligatoire avec force divisée par 2 si la traversée aboutit en Z de C ennemie
Fleuve	Tous p.m.	A divisé par 2 (sauf artillerie)
Canal de Suez	Comme pour Mer Rouge et lacs, sauf si ponts : 2 p.m. quelle que soit l'unité	Interdit (sauf artillerie)
Lave	Impassable	Interdit (sauf artillerie)
Route	1/2 p.m. ou 1/3 p.m. en colonne (interdit si passage en Z de C ennemie)	—
Ville (sauf Damas)	1 p.m.	D + 1
Kibboutzim	Comme terrain de l'hex.	D + 1 pour Israéliens
Damas	1 p.m.	D × 2
Zones retranchées	Comme terrain de l'hex.	D + 2 pour chaque unité
Lignes fortifiées syriennes	—	A - 2 (ne favorise que les Arabes)

Frank Stora

INFANTERIE 39-60

L'armement de l'équipe (suite et fin).

C'est en feuilletant une livraison assez récente du Journal du Stratège que je me suis aperçu que des « chroniques tactiques » paraissaient déjà. Bien que le sujet en soit différent, c'est en toute bonne foi que j'ai commis l'erreur. Et pourtant, ce n'est pas la première fois que je lisais l'excellente chronique de M. Jacus ! Comme quoi, on reprend toujours inconsciemment les bonnes idées des autres.
Je change donc le titre de l'article...



D.R.

Nous avions passé succintement en revue les armes individuelles du fantassin, hormis la grande — qui mérite d'être traitée à part. Venons-en aujourd'hui aux matériels qui forment le véritable élement « feu » de l'infanterie : les armes collectives.

J'ai déjà brièvement indiqué les raisons de la prépondérance de ces armes, qui représentent plus de la moitié (et de loin !) du « killing power » de l'infanterie, alors que moins de 10 % du personnel en est doté. Je rappelle simplement que l'élément de soutien moral (servants de l'arme + sous-officier commandant le tir) de ce petit groupe favorise autant l'efficience du feu que ses paramètres techniques d'efficacité (grand débit, longue portée, stabilité).

Le fusil-Mitrailleur

Voilà une arme peu « ignorée » des gens qui se penchent sur l'équipement militaire contemporain. Espèce hybride en quelque sorte, ainsi que le souligne sa dénomination française : est-ce un lourd fusil à bipied tirant par rafales, ou une mitrailleuse légère utilisant des chargeurs ? Cette arme assez peu photogénique n'est pas une star de la pellicule : elle n'a pas le look héroïque et tempêtueux du pistolet-mitrailleur, objet de prédilection des léopards qui se jettent à corps perdu sur l'ennemi ébahi en vidant leur chargeur ; ni le dangereux reflet cruel et impitoyable de la mitrailleuse servie par des soldats aux gestes froids et nets.

Et pourtant, cette arme a été l'épine dorsale de toutes les défenses et de toutes les progressions des millions d'équipes de fantassins depuis 1939. Assez légère pour être portée par un seul homme, deux pouvaient alors la transporter très rapidement avec tout l'équipement et quelques boîte-chargeurs. En tir coup par coup, la précision était excellente, puisque l'arme était calée ; en automatique, les rafales courtes affinant le tir l'une après l'autre clouaient au sol les fantassins imprudents d'en face. Bref, je me répète encore une fois, le FM assurait l'essentiel de la puissance de feu de l'équipe.

Quant aux différents matériels, ils sont bien connus, bien qu'éclipsés par la gloire des mitrailleuses plus prestigieuses. Le meilleur fusil-mitrailleur de la guerre fut probablement le Bren anglais, mais d'autres engins comme le FM 24/29 français ou le Bar américain se taillèrent une gloire immortelle ; le premier remplit sa tâche jusque dans les conflits « coloniaux » français les plus récents, et l'actuel général de la Gendarmerie en Nouvelle-Calédonie l'a manié dans les djébels algériens. Quant au second, fidèle à la tâche depuis 1918, il fit ce qu'il put étant donné qu'il n'était guère adapté à son rôle théorique. Trop lourd pour un seul homme et instable sans bipied, il était aussi trop léger et possédait un trop petit magasin pour servir vraiment de mitrailleuse légère. Mais comme chaque fantassin US disposait d'une arme semi-automatique, on pouvait se permettre de négliger quelque peu le concept bâtard du « fusil qui tire en rafales »...

Dans des jeux, Ambush, Patrol ou Close Assault, le fusil-mitrailleur est l'élément « feu » de votre équipe. Couverture de l'élément d'assault, ou arme d'arrêt de l'infanterie adverse, dans tous les cas, placez-le dans le meilleur emplacement et confiez-le à des hommes sûrs. Ne le faîtes pas progresser trop vite : en cas d'échec de votre progression, il jouera le rôle d'élément de soutien et de recueil. Et dans Ambush, l'utilisation que vous ferez de votre Bar comptera pour 50 % de votre degré de réussite. Le reste se fera à la grenade ou au corps à corps... sans parler du bazooka quand le Panzer IV est là. Et si vous me dites que vos fantassins font tout le travail, chacun de son côté, avec leurs fusils, alors vous jouez d'une façon bien peu réaliste... à moins que tous vos hommes ne soient des tireurs d'élite au sang-froid exceptionnel. On n'y croit pas.

La mitrailleuse

La seconde guerre mondiale a donné naissance à deux monuments indestructibles dans ce domaine : la MG 42 allemande et la Browning. 50. La première est un bijou comme seuls les ingénieurs ont su en faire, une arme dérivée d'une réalisation exceptionnelle (la MG 34) pour devenir la synthèse des synthèses, la merveille des merveilles et la fin du fin en matière de machines à tuer. Elle survit encore sous la forme de la mitrailleuse standard de la Budeswehr, ou de la M60 américaine. Quant à la Browning de .50, monstre de robustesse, on assiste aujourd'hui à sa deuxième jeunesse sous la forme du dessin de base agrémenté de munitions mises au goût du jour (Scap, Sche,...). Quant aux techniques de combat pour ces armes, inutile d'aller plus loin que la doctrine allemande élaborée dès les grands carnages de 1914 ; *la mitrailleuse tire et hache, les fantassins la protègent et exploitent ses feux.* Dans Ambush ou Close Assault, vous tiendrez toujours une position de façon quasi-inexpugnable si vous avez une mitrailleuse. Et pour assaillir l'ennemi qui en possède une... priez et empruntez des couverts, en espérant approcher assez près pour pouvoir grenader. Si en plus, la mitrailleuse est sans abri, alors il faudra avancer sournoisement avec plusieurs hommes et jouer ce fameux numéro des « seconde pompe » courageux qui se glissent aux embrasures, et, avec une rare abnégation, se lèvent bravement pour lancer quelques charges de démolition à travers les fentes de tir. Car malheureusement, les mitrailleuses font plus de dégâts que dans Squad Leader, où il est bien connu que huit ou dix plaisantins armés de

Mauser 98 K font davantage de dégâts à 200 m qu'une MG 42 sur l'affût léger. Pour contenter les foules, on traduit la puissance de feu de la mitrailleuse par le facteur de pénétration. Et encore, GI réduit l'importance de cette pénétration avec une règle (logique en soi) de diminution graduelle de la pénétration.

Heureusement, il nous reste un os à ronger sous la forme du feu soutenu, mais qui s'accompagne évidemment de graves dangers d'enrayage. On pourra m'opposer que dans Ambush, six ou sept fantassins tirant en même temps sur une cible unique ont davantage de chances mathématiques de la toucher. Faisons d'ailleurs le calcul : six fusils d'habileté moyenne visent un Allemand accroupi dans les buissons à 90 mètres. Chacun a une probabilité de la toucher de 0,4 en tirant durant dix secondes. La probabilité qu'un au moins le touche est donc de 0,95 environ. Maintenant, prenons un soldat aguerri, vieux soudard ouvrant le feu avec son fusil-mitrailleur sur la même cible. Probabilité de toucher : 0,7. Certes inférieure. Mais considérez ou imaginez une action réelle : sur vos huit hommes, moins de la moitié seront en position de tir. Sauf hasard extraordinaire ou situation particulière (position défensive en tranchée, etc...), vos hommes progressent, sont séparés, l'un regarde à gauche, l'autre avance en rampant, deux autres traînent derrière en s'énervant sur un chargeur coincé... et seuls un ou deux types sont prêts à faire feu à l'instant sur une cible qui de toute façon n'est pas visible par tous vos hommes. Votre équipe ne se comporte pas comme un pion unique et indivisible de Squad Leader, et sa puissance de feu réelle n'est pas la puissance de feu de huit ou dix hommes déployés et accroupis, mais celle des deux ou trois hommes qui, à un instant précis, réunissent toutes les conditions nécessaires : voir l'ennemi, ne pas paniquer, posséder une arme en état de marche, et vouloir tirer, surtout si l'on est placé dans une position vulnérable (vous voyez un uniforme hostile se profiler dans les fourrés à 50 mètres de vous, un fusil se pointer vers vous, vous êtes debout dans la clairière... certes, vous pourriez essayer de faire feu, mais un buisson se trouve à deux mètres de vous et y plonger à l'abri prendrait une demi-seconde. Que faites-vous ? Clint Eastwood n'existe qu'au cinéma).

Bref, les six hommes tirant à qui mieux mieux du petit calcul précédent ne sont qu'un exemple théorique. Dans une situation réelle, et dans Ambush, vous n'aurez pas plus de deux hommes en position « raisonnable » de tir. Et encore, l'un d'eux, fort vulnérable, devra probablement bouger quelque peu avant de faire feu, pour ne pas être transformé dans les plus brefs délais en pantin désarticulé. Dès lors, la probabilité de toucher dégringole à 0,52... ce qui est inférieur au 0,7 affiché par le vieux pro avec son FM. Allons, il faut redescendre sur terre, et saisir une fois pour toute, et pour toutes les raisons que j'ai pu donner, que l'arme automatique collective n'est pas comme à Squad Leader un appoint à la puissance de feu du pion 4-6-7, mais l'essentiel de sa puissance de feu. Et puis, morbleu, j'en ai assez de me répéter, mais des choses comme cela me font sortir de mes gonds.

A l'assaut...

D'aucuns pourraient croire que je privilégie une conception plutôt statique du combat d'infanterie, articulé autour de ces pièces inamovibles que sont les mitrailleuses. Certes, il y a longtemps que les officiers de la cavalerie française ne disent plus aux conducteurs des AMX que tout hussard qui n'est pas mort à trente ans est un jean-foutre, mais la manœuvre reste prépondérante. Mais jouez ne serait-ce qu'à Ambush, et vous verrez que les rafales ne suffisent pas à déloger l'ennemi quand il se terre derrière la pierraille, que certaines missions obligent à courir très vite, sans prendre le temps de progresser méthodiquement d'emplacement de tir en emplacement de tir, ou que des événements imprévus, une trop forte supériorité numérique de l'adversaire vous obligeront à plier bagages subito presto.

En négligeant cette dernière hypothèse, pourtant fort importante et requérant un certain doigté, je vais m'intéresser aux deux précédentes. Dans les deux cas, vos hommes vont jouer à un jeu très amusant, qui consiste à lancer de petits objets ovoïdes assez lourds sur les vilains méchants. C'est le règne de la grenade, instrument abominable du combat de rue bestial version Hollywood. Dans la réalité, la grenade ne faisait guère s'effondrer les maisons, ni même ne déchiquetait les malheureux à vingt pas : c'était en fait la moins meurtrière des armes du fantassin, mais pas la moins efficace. Peu efficiente en extérieur, elle touche par ses éclats 50 % des individus se trouvant à moins de 6 mètres de l'explosion. Moins de 10 % des blessures sont mortelles. En intérieur, l'effet « assommant » est primordial, et la grenade est donc l'arme préparatoire à un assaut rapproché. Tout celà est fort bien rendu dans Ambush. Enfin, je ne parle ici que des grenades à fragmentation, dites aussi « ananas » ou « quadrillées ». En connaissant leurs limites, on doit s'en servir comme de merveilleux engins de neutralisaton dans les coins. Accroupris près d'une fenêtre, les malheureux retranchés à l'intérieur ne vont guère apprécier le cadeau que vous allez leur expédier. Parachevez le tout par quelques bons coups de rangers dans la porte vermoulue, et clouez le bec aux blessés geignards par quelques coups de crosse. Après quoi, vous pourrez tranquillement en griller une, et descendre un godet de cet excellent calvados qu'un brave fermier normand vous a donné avec enthousiasme...

Tout celà est bien joli, mais il faut apprendre à utiliser le matériel. Les prochains articles auront pour thème les principes de manœuvre de votre équipe. Tout d'abord, établir le plan de la mission en fonction du but requis et des paramètres imposés ; puis étudier les différentes techniques : embuscades, coup de main, déplacements, etc... A bientôt. □

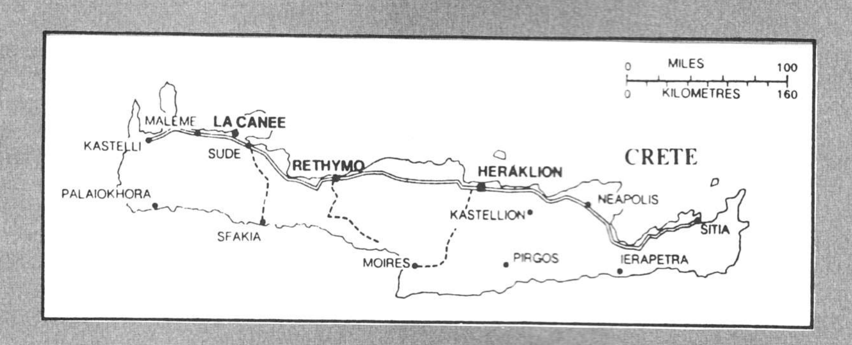
Hervé Hatt

Du courrier parvient à Casus Belli, et vos remarques sont toujours passionnantes et constructives. Mais bon sang ! Ayez le réflexe de mettre vos coordonnées sur la lettre ! vous pouvez écrire votre adresse sur l'enveloppe quand vous expédiez une missive à vos amis... mais dans une Société, il y a un service courrier qui ouvre les enveloppes, les jette et ne fait que transmettre la lettre à la rédaction. Je viens de lire par exemple la lettre de Gilles Hakin (?), qui réclame une réponse. Ce serait certes un plaisir, mais sans adresse sur la lettre (l'enveloppe est partie à la trappe depuis longtemps), je ne peux rien faire si ce n'est baratiner dans le Journal. Alors, de grâce... inscrivez vos coordonnées en haut de vos missives passionnées...

H.H

Amirauté

Crête Mai 1941 (suite)



Où en étions nous resté dans le numéro précédent ?... Ah oui, la bataille est engagée au large de la Crête, et un avion vient de repérer le porte avions britannique Formidable, escorté de seulement deux bâtiments...

Les opérations aériennes

Ayant supposé que les convois allemands avaient pris la mer, Michel et Stéphane décident d'envoyer une formation aérienne les intercepter. Pour celà ils font décoller à 8h15 12 Fulmans (armés chacun d'une bombe de 250 kg) et 2 Albacores (1 BB de 500 kg + 2 BB de 200 kg). La mission principale signalée à l'arbitre est : *« Intercepter tout groupe naval rencontré »* (En fait ils recherchent les péniches). Objectif secondaire : l'aérodrome d'Eleusis.

Les effectifs aériens du Formidable sont alors réduits à 2 Fulmars et à 6 Swordfishs. C'est peu, trop peu... ! Heureusement qu'à 8 h 26 les 8 Fulmars rescapés du raid sur Scarpento arrivent en vue du porte-avions.

Opérations d'appontage : 8 minutes = 8h34

Descente dans les hangars : 4 minutes = 8h38 (2 ascenseurs = 2 avions par minute).

Opérations de ravitaillement : 20 minutes = 8h58

Donc au moment où l'Arado 196 passe son message de découverte il y a à bord du Formidable 10 chasseurs de prêts : les 8 revenus de Scarpento et les 2 qui sont restés à bord.

Entretemps (à 8h51) sont arrivés les 8 Albacores revenant de Scarpento. A 9h03 ils sont dans les hangars et seront normalement prêts et armés vers 9h48. C'est au moment où les Anglais commencent à être un peu rassurés et mettent cap au Sud pour rejoindre l'escadre que soudain le contrôle radar du Formidable signale à la passerelle avoir détecté un vol d'une vingtaine d'appareils se dirigeant droit sur le porte-avions. Pour les Anglais 20 appareils, vraisemblablement des bombardiers, qui attaqueront en altitude, celà n'est à leur avis pas trop grave. Ils savent qu'ils sont hors de portée des Stukas et que les JU-88 ayant participé au raid sur Malte ne peuvent pas encore être engagés. Donc, pour eux, il ne peut s'agir que de bombardiers d'altitude. Ce qu'ils ignorent c'est le mouvement aérien nocturne qui a permis à Serge de baser les SM-79 et les RE-2000 en Grèce. Et, surtout, que parmi les avions qui arrivent se trouvent 12 des meilleurs chasseurs italiens de l'époque. Car ne pouvant engager qu'un nombre limité d'avions torpilleurs, Serge les protège au maximum.

Le Central informations du Formidable a détecté l'escadrille ennemie à 50 milles (92 km) environ du point où se trouve le porte-avions. Le temps presse ! La formation ennemie vole à 360 km/h, dans un quart d'heure ils seront sur l'escadre. Le Formidable se place debout au vent pour lancer les 10 Fulmars. En 5 minutes les chasseurs ont décollé, il leur en faut autant pour monter à 3 000 m. Le temps de grimper encore un peu et voici la formation ennemie. L'escadrille britannique se trouve soudain engagée par des chasseurs italiens et pas n'importe lesquels : 12 RE-2000 « Falco » (valeur de combat 81,6 points) !

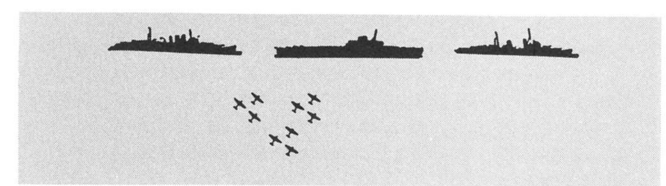
Les 10 Fulmars plus lents que leurs adversaires, n'ayant que 65 points de valeur sont obligés de subir le combat sans pouvoir intercepter les avions torpilleurs italiens qui, montant en altitude se tiennent à l'écart de l'engagement. Dans le combat entre chasseurs des deux camps la proportion est de 1,26 en faveur des Italiens. Réalisant tout à coup que la chasse du porte-avions va être surclassée, les Anglais indique à l'arbitre que 12 Hurricanes décollent d'Alexandrie, à la vitesse maximale, cap sur le Formidable. Il est hélas bien trop tard ! Les Britanniques qui, décidément n'ont pas de chance perdent 5 Fulmars pour I RE-2000 dans le camp italien. Se regroupant, les deux RE-2000 survivants rejoignent les 6 SM-79 et, tous ensemble, foncent au ras de l'eau vers leur seul objectif : le porte-avions. Pourquoi les Anglais n'ont-ils pas fait décoller

1 — Les 8 Albacores qui auraient pu intercepter ou tout au moins gêner les avions torpilleurs italiens ? *MYSTERE !*

2 — Les 6 Swordfishs pour les sauver au cas où le porte-avions serait soit coulé, soit sévèrement endommagé. Tout celà était réalisable car le combat aérien ayant duré 10 minutes donnait le temps à 20 appareils de décoller du Formidable.

L'attaque du porte-avions

La formation adoptée par les Anglais a été celle « en ligne » (voir schéma ci-dessous).



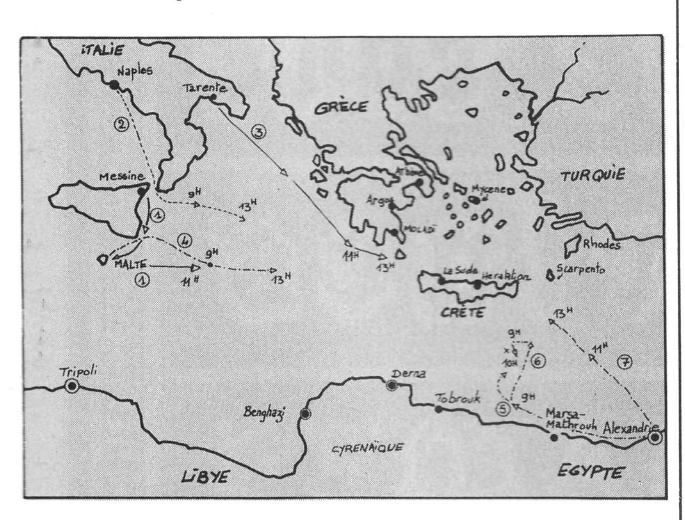
Aucun navire ne se présentant en « écran » du porte-avions, ce dernier offre son énorme masse de 230 mètres de long aux coups des avions torpilleurs. Même à 30 nœuds, la cible est magnifique. (Le tableau 1 de

l'annexe 15 d'Amirauté indique 28 % de chances d'atteindre le but). La DCA anglaise comporte au total 128 tubes (80 pour le Formidable + 24 pour chacun des deux croiseurs). Seulement, les assaillants arrivant au ras de l'eau, et d'un seul bord, il n'y a que 50 % de pièces qui peuvent tirer. Sentant le danger, les artilleurs britanniques tirent à une cadence infernale, 1 RE-2000 puis 2 SM-79 s'abattent dans les flots. Mais les autres ont passé ! Dans les 4 avions torpilleurs survivants, les pilotes, la main sur le levier de déclenchement des torpilles voient la cible devenir immense, à 400 mètres ils déclenchent le tir, libérant chacun 2 torpilles de 450. Huit sillages mortels filent sournoisement vers l'objectif. L'une après l'autre, 3 explosions ébranlent le porte-avions bousculant les avions sur le pont ; à l'intérieur toutes les lampes s'éteignent et le navire prend immédiatement une gîte inquiétante de 10 degrés. La machine ne répond plus, toutes les communications sont coupées. Le navire vient d'être touché à mort !
L'arbitre annonce au commandement germano-italien : *« 3 torpilles au but »* et aux Anglais : *« 3 torpilles ont atteint le porte-avions, 39 points de dégâts ».* (Le Formidable valant 45 points, on mesure l'étendue du désastre !). Il ne lui rest plus que 6 points, c'est-à-dire environ 15 % de son potentiel initial.

La 2e intervention des Stukas

Pendant que ceux, en cours de ravitaillement sur la base de Scarpento étaient sévèrement étrillés, d'autres se préparaient pour le deuxième raid de la journé. Et à 9 heures, Serge faisait décoller : 12 JU-87 de Molaoï, 6 d'Eleusis, 6 d'Argos et 6 de Tatoi, soit au total 30 stukas qui se regroupant en mer au Sud d'Athènes, foncent vers la Crète. Leur mission consiste, partant de la région d'Héraklion délaissée lors de l'attaque matinale, d'explorer (cap à l'Est) la portion de mer s'étendant d'Héraklion jusqu'à la pointe Nord-Est de l'ile.
Ce groupe aérien n'aura aucun mal à découvrir les 7 cargos partis d'Héraklion (un premier convoi de 4 suivi d'un deuxième convoi de 3 cargos). Et ce sera la répétition (en plus grand) de l'attaque effectuée par les 18 JU-87 de Scarpento. Mais, alors que les cargos coulés durant le premier raid étaient vides, ceux qui sont envoyés par le fond sont chargés à bloc de troupes et de matériel. Le score est sans appel : 7 cargos coulés entraînant la perte de 4 000 hommes de troupe et de 3 000 tonnes de matériel. Le convoi n'étant pas protégé ni escorté, les appareils allemands n'ont pas subi de pertes.

Carte des opérations



1 — **Escadre légère de Messine** (cap sur Malte, puis route vers la Crète)
2 — **Escadre de Naples**
3 — **Escadre de Tarente**
4 — **Escadre légère de Malte** (tracé en pointillé - d'abord cap sur le Sud-Est de la Sicile puis route à l'Est vers la Crète)
5 — **Flotte d'Alexandrie** (route suivie plein Ouest, parallèle au rivage, puis remontée au Nord Ouest. A 7h30 le porte-avions Formidable et 2 croiseurs se séparent de l'escadre pour filer au Nord-Est. 6
7 — **Escadre d'Alexandrie** qui a appareillé à 03 heures, cap sur le Sud-Est de l'Ile de Crète
X = Ici a eu lieu l'attaque sur le Formidable

Préparation d'un second raid contre le Formidable

Parallèlement à cette action facile, le commandement allemand prépare une action d'envergure. En effet, réunissant tous les bombardiers disponibles, Serge a décidé d'en finir avec ce porte-avions qui constitue pour lui une menace redoutable. (Il ne connaît pas en effet le nombre de points de dégâts causés au porte-avions et le croit toujours opérationnel). A cet effet, il informe l'arbitre (plan de vol fourni) qu'à 11 heures une attaque aura lieu comprenant 75 appareils dont ci-joint le détail : 21 JU-88, 9 He-III, 36 Do-17 escortés par 9 Me-110 ; munie de bombes de 250 et 500 kg cette formation paraît à première vue devoir ne faire qu'une bouchée du Formidable et de ses deux croiseurs. Nous allons voir plus loin qu'il n'en sera rien.

Une timide réaction britannique

Aux environs de 10 heures, 12 Fulmars et 2 Albacores remontent le long de la côte grecque à la recherche du convoi de péniches qu'ils n'arrivent pas à localiser. Par contre, les appareils allemands qui couvrent les aérodromes de Tatoï, Eleusis et Argos sont aussitôt dirigés vers le groupe britannique. Ces derniers foncent vers Eleusis (leur 2° mission prévue) mais ont la désagréable surprise de voir arriver un fort contingent de chasseurs ennemis. Les Anglais, sans hésitation refusent le combat (ils n'avaient, en effet aucune chance contre les 17 ME-109 de l'adversaire) et repartent en ayant l'intention de lacher leurs bombes sur la base d'Argos. Toujours poursuivis par les ME-109 qui commencent sérieusement à se rapprocher, ils sont soudain engagés par 8 ME-110 qui, eux, couvraient l'aérodrome d'Argos. Il s'ensuit un premier combat, bientôt suivi d'un second mais auquel participent cette fois les ME-109. Les Anglais qui ne se sont pas délestés de leur chargement de bombes sont en mauvaise position. A l'issue des 2 combats les pertes sont les suivantes :

Pour les Britanniques : 6 Fulmars + 1 Albacore
Pour les Allemands : 1 ME-109 + 1 ME-110
Les bombes lachées sur la base d'Argos provoquent 9 points de dégâts aux installations.

Les Anglais sauvent leur porte-avions

Comme prévu, à 11 heures, l'armada aérienne préparée par Serge arrive dans la zone où le Formidable a été au préalable attaqué. Ce qu'il ne sait pas c'est que son Arado 196 de reconnaissance a été abattu au cours d'un bref combat par les appareils de la chasse anglaise enfin arrivés d'Alexandrie et surtout que l'escadre britannique a pu rejoindre à temps son porte-avions et constitue maintenant un rempart quasi infranchissable. Ce qu'il aperçoit maintenant n'est plus un petit groupe naval de 3 navires mais une véritable flotte qui défile, bien groupée, sous les yeux de ses pilotes stupéfaits. Il y a là : 2 cuirassés et 2 croiseurs anti-aériens encadrant le porte-avions blessé escortés de 6 autres croiseurs et d'une bonne douzaine de destroyers.
Les avions à croix gammée tournent dans le ciel peuplé d'éclatements de DCA, hésitant sur la tactique à employer. Serge hésite car, cette fois, la noix s'avère dure à casser ! Finalement, et pour éviter au maximum la défense anti-aérienne de la flotte anglaise, il décide d'attaquer 2 croiseurs naviguant à l'extrémité de l'escadre. A ce moment là 12 Hurricanes piquent vers le JU-88 qui sont les appareils les plus dangereux pour les navires anglais car eux, bombardent en piqué. Aussitôt les ME-110 de l'escorte larguent leurs bombes à la mer et engagent les appareils britanniques. Les pertes provoquées par le combat aérien sont les suivantes : 4 ME-110 et 1 JU-88 pour 2 Hurricanes. Le reste de l'aviation allemande attaque aussitôt les croiseurs Kent et Suffolk moitié en piqué, moitié en bombardement à basse altitude. Le Kent encaisse 14 points de dégâts et le Suffolk 18 points. 3 JU-88, 9 DO-17 et 3 ME-110 sont abattus par la DCA de l'escadre. Michel et Stéphane peuvent être satisfaits : une vingtaine d'avions ennemis ne retourneront pas à leurs bases, 2 croiseurs endommagés : la Flotte s'en est bien tirée. Et surtout le Formidable, bien qu'indisponible pour plus d'un an, n'a pas été envoyé par le fond ce qui, du point de vue du moral est très important.

Des bombes sur Molaoï

Pendant que les appareils allemands retournent vers leurs aérodromes pour y lécher leurs blessures, une vingtaine de bombardiers moyens anglais venus d'Alexandrie, attaquent par surprise la base de Molaoï. Là encore, Serge avait prévu le coup : aucun appareil sur la base. Mais la

chasse concentrée dans le Nord n'a pas le temps d'intervenir. Les Anglais ne subissent donc aucune perte en appareils et, par contre, infligent à cette base des dommages considérables : 16,15 points de dégâts aux installations, 3 points de dégâts à la DCA. Sur le plan stratégique, et à condition de pouvoir maintenir cette pression, les résultats sont bons pour les Anglais puisque les deux bases les plus proches de l'Ile de Crète (Scarpento et Molaoi) sont pratiquement neutralisées en cette matinée.

Une mauvaise rencontre à la mer

Depuis le début de la partie, les sous-marins des deux camps ne s'étaient pas beaucoup manifestés. A part le Britannique qui avait coulé un de ses confrères italiens, les autres attendaient « l'occasion », vous savez celle qui n'arrive qu'une fois dans la vie d'un sous-marinier ; je veux dire d'un joueur de wargame, principalement d'Amirauté. Et, justement vers 13 h 10, l'arbitre informe les « Italiens » qu'un de leurs submersibles voit venir vers lui, tout d'abord de nombreux mats qui pointent à l'horizon et qui se transforment bientôt en 3 croiseurs et 4 destroyers cap droit sur le sous-marin à une vitesse d'environ 30 nœuds. Le commandant n'a pas de peine à identifier une escadre légère anglaise (celle de Malte). Décision immédiate : on plonge à l'immersion périscopique (14 mètres), les 8 tubes lance torpilles parés à lancer. Et l'attente commence. Quels événements vont surgir à nouveau ?

Le Commandant italien va-t-il saisir sa chance ? En sera-t-il empêché ? Vous le saurez dans le prochain numéro de Casus-Belli qui relatera la suite et la fin de *« Spécial Crète, Mai 41 »*.

Aéronaumatique

Choses promises, choses dues ; voici 2 nouveaux programmes pour Amirauté.

Programme n° 3

Comment calculer les points de dégâts occasionnés par un bombardement aérien.

Ce programme est la suite logique du n°2 qui, lui, permettait de déterminer le nombre et la catégorie des bombes ayant atteint l'objectif. Avec le n°3 le nombre de points de dégâts vous est donné.

Calcul des points de dégâts

```
220 LPRINT[2,1]
221 A=RND(0):DIMN$(12),NO(12),BO(5,5),B1
(5):GOSUB 10000
222 DEFFNR=INT(RND(100)*100)+1
223 DEFFND=INT(RND(10)*6)+1
224 CLS:INPUT"NOMBRE DE TYPES DE BB";NO
225 DIM D(NO,1):FOR I=1 TO NO
230 INPUT"POIDS,NOMBRE";PD,D(I,1)
235 K=0:FOR J=0 TO 5:IF PD=B1(J) THEN D(
I,0)=J:J=6:K=1
240 NEXT J
245 NEXT:DG=0:LPRINT"LES IMPACTS DE:"
250  FOR I=1 TO NO:LPRINT D(I,1)"BB DE";
B1(D(I,0));"KGS"
255 FOR J=1 TO D(I,1):DG=DG+B(D(I,0),FND
):NEXT J,I
260 LPRINT"ONT PROVOQUE";DG;
261 LPRINT"POINTS DE DEGATS SUR   L'OBJE
CTIF"
10000 RESTORE 11000
10001 FOR I=0 TO 5:FOR J=0 TO 5:READ B(I
,J):NEXT J,I
10010 FOR I=0 TO 5:READ B1(I):NEXT I
10910 RETURN
11000 DATA 0.5,0.5,0.25,0.25,0.15,0.05
11010 DATA 1,1,0.5,0.5,0.25,0.15
11020 DATA2,1.5,0.75,0.75,0.5,0.25
11030 DATA 4,3,1.5,1.5,1,0.25
11040 DATA 6,4,2,1.75,1.5,0.5
11050 DATA 8,6,3,2.5,2,0.5
11060 DATA 50,100,250,500,750,1000
EXEMPLE DE RESULTAT :
LES IMPACTS DE:
 20 BB DE 100 KGS
 15 BB DE 250 KGS
 10 BB DE 500 KGS
ONT PROVOQUE 28.3 POINTS DE DEGATS SUR
 L'OBJECTIF
```

Programme n°4

Si le bombardement aérien concerne une base aérienne, ce programme vous indique quels sont les objectifs atteints et détermine l'importance des dégâts pour chacun d'eux.

Vous indiquez à l'ordinateur :
- le nombre d'avions sur les pistes
- Le nombre d'appareils dans les hangars
- Les points de DCA
- Les points de l'aérodrome

L'ordinateur vous calcule la valeur totale de l'objectif et indique la répartition des dégâts.

Evaluation de l'objectif

```
- REPARTITION DES POINTS DE DEGATS -
264 LPRINT[2,0]:INPUT"COMBIEN DE POINTS
DE DEGATS";DG
265 INPUT"COMBIEN D'AVIONS SUR LES PISTE
S";AP
266 INPUT"COMBIEN D'AVIONS DANS LES HANG
ARS";AH
267 INPUT"COMBIEN DE POINTS DE DCA";DC
268 INPUT"VALEUR DU TERRAIN";VT
269 VO=VT+AP+AH+DC:PP=DG/VO
270 LPRINT"EVALUATION DE L'OBJECTIF:";VO
;"POINTS"
271 LPRINT CHR$(13):LPRINT"RESULTAT DU R
AID AERIEN"
272 DP=INT(PP*AP):DH=INT(PP*AH)
273 DAA=INT(PP*DC):DT=DG-(DP+DH+DAA)
274 LPRINT DP"AVIONS INCENDIES SUR PISTE
S"
275 LPRINT DH;"AVIONS DETRUITS DANS LES
HANGARS"
276 LPRINT DA;"POINTS DE DEGATS DCA"
277 LPRINT DT;"POINTS DE DEGATS SUR INST
ALLATIONS"
280 END
EXEMPLE DE RESULTAT
EVALUATION DE L'OBJECTIF: 88 POINTS
RESULTAT DU RAID AERIEN
 5 AVIONS INCENDIES SUR PISTES
 3 AVIONS DETRUITS DANS LES HANGARS
 7 POINTS DE DEGATS DCA
 13.3 POINTS DE DEGATS SUR INSTALLATIONS
```

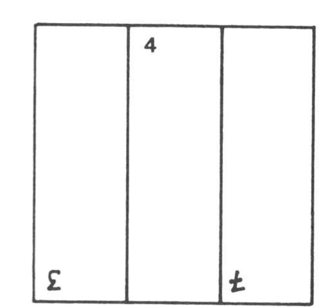
Dans un prochain numéro je vous indiquerai un programme pour les combats navals qui détermine :
- Le nombre de salves au but
- Le nombre d'obus touchants
- Les points de dégâts occasionnés à la cible.

Amis wargames à bientôt.

Jean Ricard

L'attaque de Grüssenheim

Grüssenheim Alsace 27 janvier 1945 : Après la bataille de Strasbourg et un court séjour en Lorraine, la 2e D.B. est intégrée à la première armée française dont la mission est d'éliminer les poches de résistance allemande en Alsace. Le 27 janvier 1945, le sous-groupement Putz reçoit l'ordre d'attaquer Grüssenheim, dernier rempart grâce auquel la Wehrmacht protège son repli. Ceux qui survivront à la bataille en garderont un souvenir impérissable.



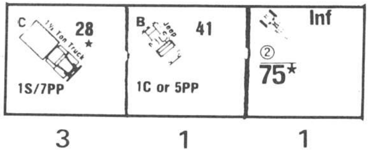
Conditions de victoire
Le joueur français gagne s'il est le dernier à avoir occupé tous les bâtiments en pierre de la carte 3. Le joueur allemand gagne en faisant échouer les conditions de victoire française.

Règles : G.I. Anvil of Victory

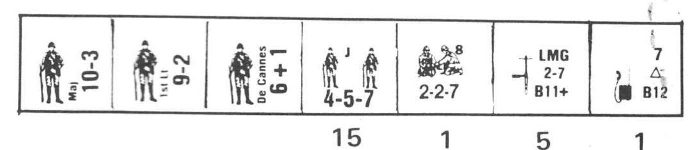
Les Allemands se placent en premier
Les Français jouent en premier

1	2	3	4	5 FIN	6	7	8	9	10

Le sous-groupement Putz sur la carte 7 à l'ouest de la Blind.



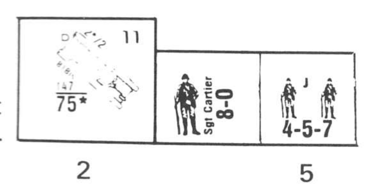
3 1 1



15 1 5 1



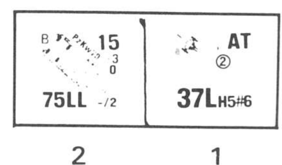
Le détachement de diversion sur tout hexagone entier des cartes 7 et/ou 4.



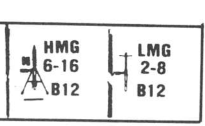
2 5

Eléments du dernier rempart de la défense allemande sur la carte 3.





9-2 | 8-1 | 4-6-7 | 2-3-7





2 1 10 1 1 2 20

Règles spéciales
— Les règles sur la neige s'appliquent (61)
— La Blind est une rivière peu profonde (126)
— Les règles sur les blindés français s'appliquent (129)
— Un pont à une seule voie traverse la rivière de 7 AA6 à 7 AA8.

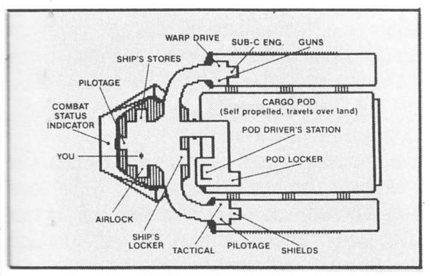
Epilogue
A peine avait-il donné ses ordres qu'un obus tombait sur la jeep du Lieutenant-Colonel Putz, le tuant sur le coup. Son adjoint le Commandant Debray décida de reprendre l'initiative. Les Allemands abandonnèrent le village après trois heures de lutte acharnée. Cent cinquante d'entre eux furent faits prisonniers. *« Grüssenheim fut certainement une des bagarres les plus meurtrières de la campagne d'Alsace »* commente aujourd'hui le Colonel Debray.

Conception : Didier Wattelar.

SUNDOG

Sundog est un jeu de rôle qui vous plongera dans un univers de science fiction. D'un oncle lointain et ignoré de vous, mort dans des circonstances obscures, vous avez reçu pour héritage un vaisseau assez perfectionné, le Sundog, et un contrat visant à l'implantation d'une colonie pour un groupe religieux. Il s'agit alors d'accomplir trois tâches : trouver la colonie, quelque part sur la planète Jondd ; puis trouver, acheter, et amener tout le matériel nécessaire à sa construction, et enfin trouver les colons, nommés « Cryogènes », qui sont dispersés dans tout l'univers, et les ramener à la colonie. Pour cela, votre oncle vous a donné de l'argent. Mais tout cela n'ira pas sans mal : vous devez comprendre le commerce intersidéral, voir ce qui est bon d'acheter pour le revendre ailleurs à bon prix, éviter les pirates de l'espace, les gangs des villes voulant vous dépouiller, acheter du carburant pour le vaisseau, trouver à manger, dormir...

Ce jeu, entièrement en haute résolution graphique, utilise un système de fenêtres vous indiquant à tout moment votre inventaire, vos caractéristiques, le chargement du vaisseau, les différents magasins de la ville, les personnes que vous rencontrez... Le dialogue avec l'ordinateur se fait uniquement avec le joystick ou les paddles. La création du personnage est assez simple : il suffit d'entrer son nom, et de répartir des points dans des caractéristiques (intelligence, dextérite, force, charisme, et chance).



La première vue du jeu présente un plan du vaisseau. Un petit point vous matérialise. On se déplace grâce au joystick. On peut ainsi explorer le vaisseau, chaque recoin recèle diverses choses : réserves de nourriture, de médicaments, le poste de pilotage, le sas pour l'extérieur, les machineries du vaisseau (on peut alors voir quelles pièces sont en panne, les remplacer par des raccords en attendant de racheter la pièce manquante. Cette solution de rechange diminue les capacités du vaisseau, mais lui permet tout de même de voler. Après s'être équipé avec un pistolet laser, un champs de force portatif, un peu de nourriture, et des médicaments (on ne peut porter que quatre objets) on peut alors s'aventurer au dehors.

Apparaît alors un second type de vue : la ville. On n'en voit qu'une partie : il faut se déplacer pour en découvrir le reste. On y trouve des bâtiments résidentiels, des bars, des magasins, des banques, et les Téléportations Publiques, qui vous transportent d'un coin à l'autre de la ville, contre paiement bien sûr. Dans les magasins on trouve armes, boucliers, nourriture, pièces détachées pour le vaisseau ; dans les bars on peut trouver des renseignements en allant au comptoir, ou en attendant dans des sortes de parloirs, vous pouvez rencontrer une faune digne du bar de la Guerre des Etoiles (le premier film). Ces personnages peuvent vous donner des renseignements, vous vendre ou vous acheter n'importe quoi, après avoir marchandé, raconté des histoires, des mauvais jeux de mots (en anglais, les pires)... Souvent,



des gens vous abordent dans la rue, pour vous vendre des objets ou pour vous déposséder de tous vos biens. Dans ce cas, le combat s'engage, le gagnant ayant de droit de dépouiller le perdant. On s'en tire parfois, ou on en ressort blessé, et « allégé »... On peut aussi faire réparer le vaisseau, le réapprovisionner en carburant, acheter différentes marchandises pour la colonie... On peut sortir de la ville grâce au véhicule autonome du vaisseau.

Et là, troisième vue : la panète apparaît, avec montagnes, mers, plaines, et d'autres villes... Pour changer de planète, ou de système, il faut aller au poste de pilotage, choisir un système, une planète et une ville comme destination, puis décoller (l'effet graphique est assez réussi), et enfin faire le saut dans l'hyperespace.

Ce jeu est fort bien fait graphiquement, l'utilisation des fenêtres est aisée, et malgré son prix (750 francs), il est à conseiller.

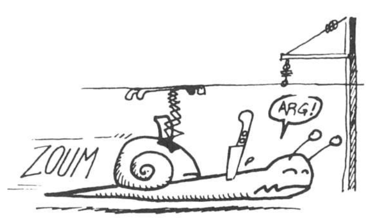
Un jeu **FTL Games** pour Apple.

Olivier Tubach

MEURTRE A GRANDE VITESSE

— *Il est dans cette pièce.*
— *Mais non je te dis qu'il est ailleurs...*
— Ffchhuu !!... *Hargh !!*

Encore le même dragon rouge qui vient de vous occire dans ce maudit souterrain.



Si vous en avez assez des multiples jeux d'aventure sur micro où il n'est question que de monstres tous plus horribles les uns que les autres, prenez un billet et filez prendre le TGV. Voici enfin un jeu qui tranche avec les aventures made in Heroic Fantasy. Ici, vous ne pourfendrez aucune horreur terrifiante mais votre esprit sera mis à rude épreuve pour trouver la solution de l'énigme. Le crime de l'Orient Express, vous connaissez et vous avez aimé ? Eh bien, voici un bon moyen de retrouver cette atmosphère avec *Meurtre à Grande Vitesse.* Vous allez pouvoir vous livrer à une enquête qui tient à la fois du jeu de rôle et du roman policier.

D'abord, c'est une reproduction du TGV qui accueille le joueur avec en-dessous un message donnant le but de l'enquête. Comme dans certains jeux, il est possible de se déplacer avec le curseur et de se diriger ainsi dans les wagons, de visiter le bar ou d'inspecter les sièges. En regardant et en fouillant, on peut trouver des personnes ou des objets, certains permettant de faire avancer l'enquête, d'autres non. Il est possible d'interroger les personnes et même de les fouiller, que ne ferait-on pas pour arrêter le meurtrier !

Le plus original est sans conteste les indices, vendus avec le programme, ce qui permet de les étudier, en grandeur nature ; on s'y croirait. Il y a entre autres : un message à reconstituer et à décoder, une lettre en allemand à traduire et un bulletin de paye authentique.

Encore mieux, en retournant la cassette, il y a la voix de la « victime » enregistrée sur ce qui pourrait être un dictaphone. Avec tout ceci, le meurtrier n'a qu'à bien se tenir, mais qui est-ce ? Le contrôleur, la secrétaire, ou un autre... ? A vous de le découvrir. Bonne chance.

Alain Faure

SCOOP



Scoop est un jeu d'aventure français, où vous incarnez un jeune journaliste en herbe, auquel est donné la chance de sa vie : faire un scoop, en l'occurence retrouver l'espion qui s'est caché en ville. Si vous réussissez, c'est la gloire, sinon, c'est la porte.

Ce jeu est intéressant a plus d'un point de vue : le dialogue avec l'ordinateur se fait grâce au clavier, et à la souris (notons qu'elle n'est pas indispensable pour jouer). Le clavier permet d'entrer tous les ordres, et la souris d'exécuter des ordres assez courants : prendre ou poser un objet, se déplacer, voir l'inventaire des objets du joueur, sauver et restituer le jeu. L'utilisation de la souris est assez aisée et confortable à usage.

En plus de cette innovation intéressante, le jeu présente des « fenêtres » qui viennent se superposer à l'image pour donner des renseignements divers : les objets présents dans la pièce, l'inventaire, les directions du déplacement, les ordres accessibles à la souris. Ce système de fenêtres est partiellement accessible à partir du clavier, mais trouve toute son efficacité avec la souris.

Au niveau du jeu lui-même, le scénario est original, le graphisme assez réussi (agrémenté d'objets se superposant a l'image : bulles pour un personnage qui parle, objets présents dans la pièce...). Mais le dialogue par le clavier s'effectue avec un verbe à l'infinitif et un nom : pour discuter avec un personnage, il faut dire *«Parler Homme » !* Un effort aurait pu être fait à ce niveau là ! D'autre part, le jeu est assez impénétrable : seule une action débloque la situation : si vous ne soulevez pas le miroir au début du jeu, vous ne récupérerez pas votre carte de presse cachée derrière (drôle d'endroit pour la ranger au demeurant !). La liste des verbes compris par la machine semble assez restreinte, et on reçoit assez souvent le message *« C'est impossible pour l'instant »*, tout de même frustrant à la longue...

Le prix de ce jeu (450 F environ) est raisonnable, quoiqu'un peu élevé, et malgré son imperméabilité (relative tout de même), ce jeu mérite le détour... Scoop, un jeu **Loriciels** pour Apple.

Olivier Tubach

LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE

Un programme Oric égalant les graphismes Apple ! Un défi relevé, signé Loriciels qui nous emmène dans l'univers impitoyable d'une petite île sauvage et inhabitée.

Inhabitée ? pas vraiment car les scorpions pullulent et tant que l'aventurier n'a pas pris et mis ses bottes, ils piquent allègrement, vous allégeant ainsi de vos points de vie. Car ces derniers sont limités à 6 et ont tendance à baisser assez rapidement. En effet, pour finir l'aventure avec un nombre de points de vie raisonnable, il faut être un rapide. Mais Loriciels a pensé à tout : pour regagner des points de vie, on peut manger des noix de coco ou boire de l'eau dans le puits du souterrain. Tout comme le fait de se servir de la trousse de secours.

A l'extérieur : (avant-goût de graphismes élaborés) un message, un cobra, une massue et une mitraillette toujours enrayée. A l'intérieur : un couteau, des cigarettes, une trappe et une araignée qui vous fera sursauter sur votre chaise.

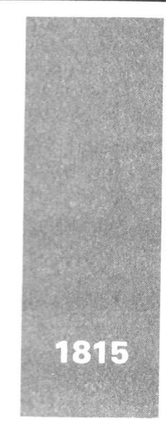
Pour gagner, bien penser que le couteau n'est pas la seule arme qui se lance, et qu'avec une épée, on peut aussi décapiter. Mais « le diamant de l'île maudite » a aussi une particularité : les mots s'inscrivent tout seuls après 2 ou 3 caractères, au début c'est gênant mais à la longue on trouve très agréable de faire *PAQ...* au lieu de paquet de cigarettes.

C'est vraiment un jeu aux graphismes étonnants, qui vous fera passer moultes nuits blanches à vous creuser la tête. Mais le jeu en vaut vraiment la chandelle ; un « happy-end » aussi beau que celui du diamant de l'île maudite se mérite.

En conclusion, un des meilleurs jeux **loriciels** (pour Oric)a un prix qui ne donne pas d'attaque cardiaque : 160 F. Seul défaut : pas de commande pour se suicider...

Alain Piglione







Avec 1815, ou la grande épopée napoléonienne, voici l'un des rares jeux de stratégie sur Oric. Malheureusement, perdez tout espoir de jouer contre l'ordinateur, c'est-à-dire en solitaire. En effet, ce programme remplace la carte et les pions en même temps qu'il gère les combats en utilisant toutes les règles des wargames habituels. A la différence des jeux de guerre sur papier, 1815 tient compte des paramètres de chaque unité : nombre d'hommes, potentiel de déplacement, moral de l'unité, potentiel de force et niveau de ravitaillement. Toutes ces valeurs évoluent avec les combats et le temps, ce qui réserve d'ailleurs de nombreuses surprises : par exemple, pour être ravitaillée, une unité doit toucher une unité de ravitaillement. Elle-même doit se placer sur une ville si elle veut être ravitaillée. Quant une unité arrive à un taux de ravitaillement faible, ses soldats désertent et elle perd son potentiel de combat. Surtout ne pas oublier l'état major, car c'est vous-même qui risquez de ne pas manger voire déserter.

Contrairement à ce que montre la jaquette, le terrain est découpé en carrés (non en hexagones) : forêt, plaine, colline, lac et ville.

Un des points forts du jeu est la possibilité de redéfinir son propre terrain, qui permet entre autre de jouer des épisodes plus glorieux que Waterloo. Dommage tout de même qu'on ne puisse augmenter le nombre d'unités. Mais grâce à ce système, il est possible de se constituer une cassettothèque de wargames passionnants.

Le déroulement de la partie est classique : déplacement joueur A, mise en batterie de l'artillerie joueur B, résolution des combats, bilan puis changement de joueurs. Le temps de réflexion est limité à 7 mn, c'est léger car on ne peut pas déplacer toutes les pièces, dommage ! Des paramètres de chaque unité dépendent l'issue du combat.

Par contre, j'ai noté quelques bizzareries. Par exemple : comment désigne-t-on l'unité que l'on veut combattre quand on arrive au contact avec deux unités ? De plus, il m'est arrivé de voir une unité repoussée avec des pertes de 45 hommes contre une autre en perdant 250 ! On se demande quelle logique se cache derrière ce phénomène ? !

1815 est un programme intéressant et qui mérite même si quelques points laissent à désirer ; il constitue une bonne base aux wargames.

1815, un jeu **Cobra Soft** pour Oric.

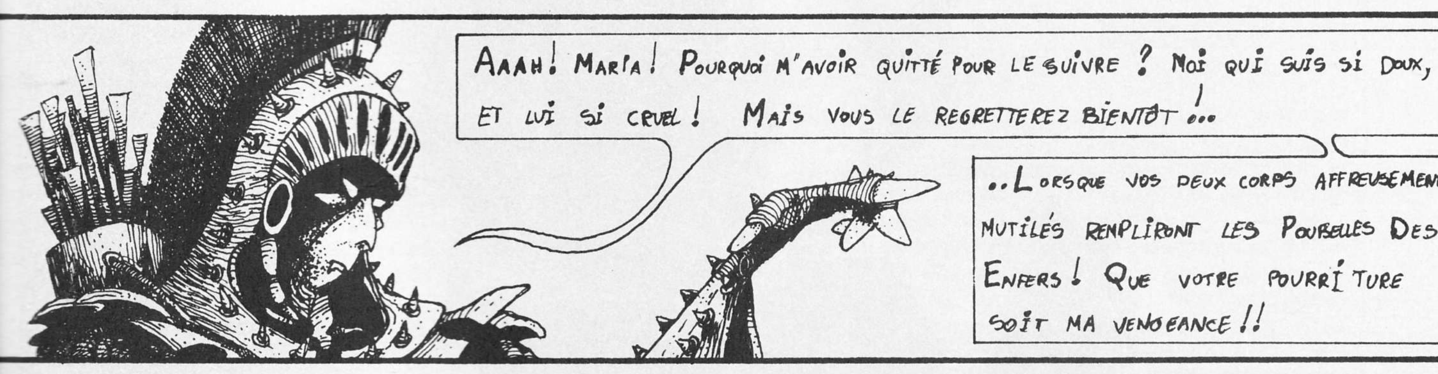
Alain Faure □

L'ENFER DU DECOR

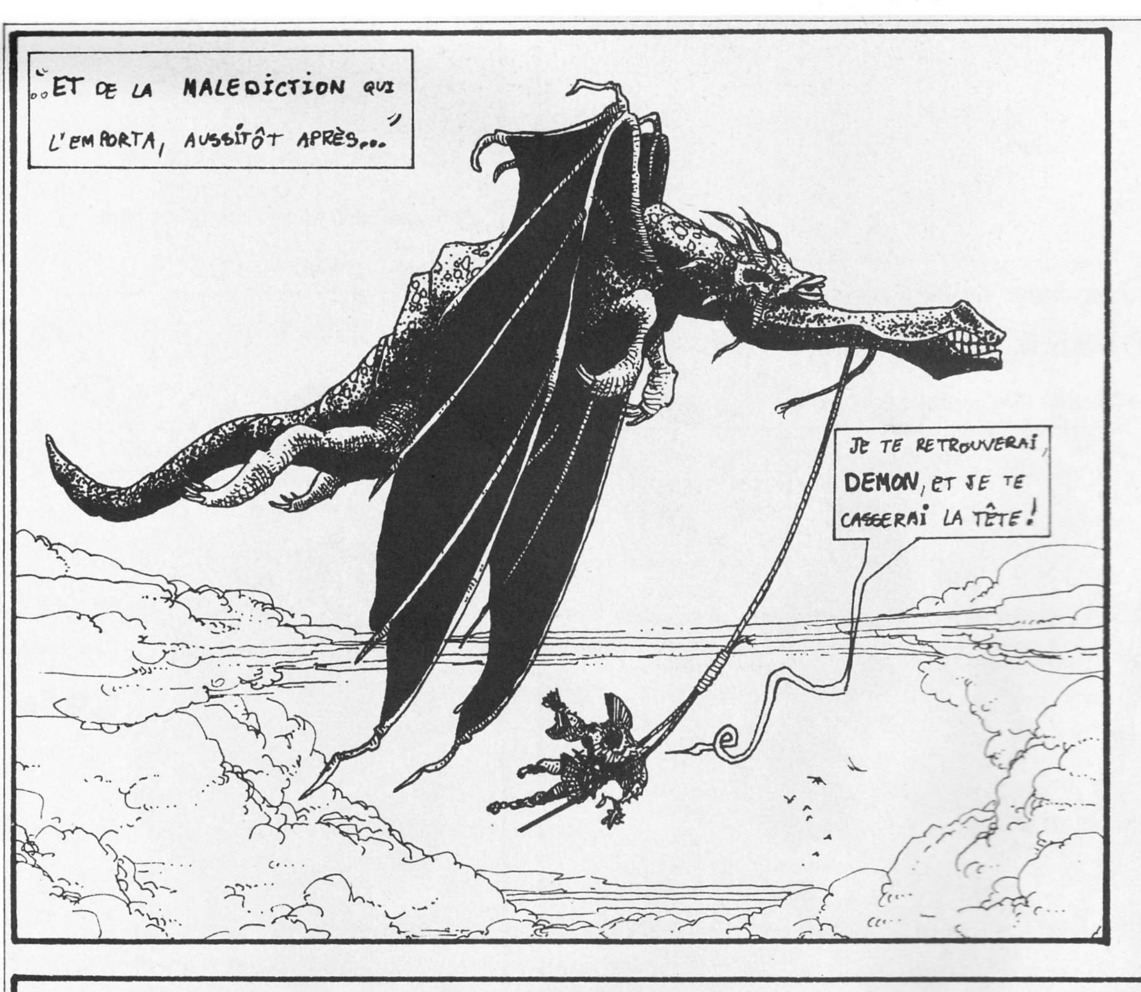
"Oyez, oyez, la fantastique histoire du Prince Arvenduin Von Ribbenbeck ! Approchez, et apprenez sa terrible quête !"

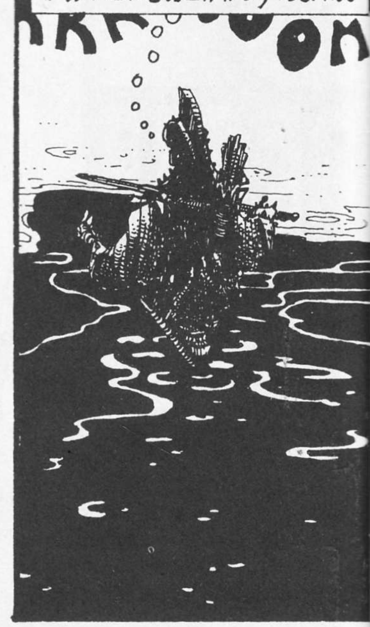
Les retrouver...
.. et leur casser la tête...











HIN, HIN! BOUM!! CASSER LA TÊTE!!..

BBRO

IL VA SÛREMENT Y AVOIR DE L'ORAGE!!

P.S.: LE PRINCE ARVENDUIN VON RIBBENBECK S'EST FAIT ÉCLATER LA TÊTE... DOMMAGE, L'HISTOIRE DÉMARRAIT BIEN..

LUDOTIQUE

Tomate mécanique

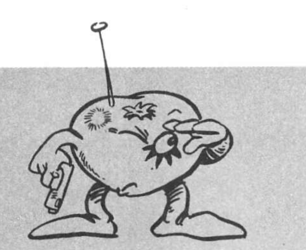
La sonnerie stridente du télécommunic vous tira en sursaut d'un sommeil agité. C'était un appel du bureau central. Cette belle journée qui s'annonçait prometteuse semblait devoir être irrémédiablement gâchée par une quelconque mission à accomplir. Votre préssentiment se concrétisa vite : sur l'écran du télécommunic apparut une figure radieuse et joviale. « Debout fainéant ! Il y a du travail pour toi. Mais finies les petites missions tranquilles et pépères : nous avons localisé le plus dangereux des assassins, et tu dois le débusquer et l'abattre. Tu as dix minutes pour te rendre au téléporteur central nº 4. Vite ! ».
L'image s'estompa. Prenant votre courage à deux mains, vous vous habillez, passez quelques instants sous la sphère tonifiante, et après avoir englouti deux rations équilibrées, vous vous présentez face à la porte du téléporteur central nº 4. La téléportation s'effectue sans problèmes, et peu après, vous vous trouvez face à la console de contrôle du robot-tueur.

Quelques précisions sur ces robots-tueurs : Ce sont de petits droïdes, d'environ un mètre de haut, pilotés à distance, et munis de toutes sortes de capteurs et autres accessoires. Ils sont autonomes, et communiquent d'eux-mêmes les actions qu'ils pensent pouvoir effectuer. Ces robots n'ont pas de volonté propre, mais peuvent réagir d'eux-mêmes dans des circonstances particulières. On a répertorié quelques-unes de ces exceptions, dont la plus marquante est le robot adjudant XB2, dont on a trouvé trace dans le mythique recueil « La Foire aux immortels », (du dénommé Enki Bilal). Ce robot, doué d'intelligence, était de surplus paranoïaque. Une grande famille de robots tueurs (plus développés que ceux à votre disposition) fut celle des exterminateurs, (décrits en détails dans « Exterminateurs 17 », autre œuvre du même Bilal, sur un scénario de Dionnet).
Les robots-tueurs sont pilotés à distance car ils accomplissent des missions dangereuses. Il est fréquent qu'ils deviennent « hors d'usage » , c'est pourquoi vous aurez plusieurs robots pour accomplir votre tâche. En vous installant à la console pilotant le robot-tueur, vous prenez connaissance des dernières précisions : vous avez été téléporté dans une base évacuée d'urgence, et vous savez que l'assassin s'y est réfugié. Vous devez donc le trouver, puis l'éliminer.



Ce programme est écrit en basic standard Apple 2, (à une exception près : l'instruction SPEED=, qui fixe la vitesse d'affichage du texte à l'écran n'est pas sur toutes les machines. Ainsi, SPEED=255 met la vitesse maximale (vitesse par défaut), une autre valeur entre 0 et 254 ralentissant l'affichage). Pour qu'en rentrant ce programme, vous ne découvriez pas l'histoire, le vocabulaire employé a été regroupé à la fin du programme, sous forme de DATA. Il faut veiller à entrer les mots tels quels, sans modifier l'orthographe. On trouve aussi, dans le programme lui-même et dans les DATA, des nombres. Il faut les entrer scrupuleusement. Quand une ligne de chiffres est coupée sur le listing, il faut quand même mettre les chiffres bout à bout, c'est très important. Pour obtenir comme sur le listing DATA (espace) PORTE, vous devez entrer au clavier DATAPORTE, sans espaces. Comme ce n'est pas passionnant, je vous conseille d'entrer un peu de chiffres, et quand vous en avez assez, d'entrer des mots, (c'est plus amusant), tout en cochant les lignes déjà entrées; une fois tapé et entré, lancez le programme, et faites vite, l'assassin court toujours...

Olivier Tubach



```
0   REM **********************
1   REM *                    *
2   REM *  TOMATE MECANIQUE  *
3   REM *                    *
4   REM * PAR OLIVIER TUBACH *
5   REM *     SCENARIO :     *
6   REM * D.GUISERIX & D.TUBACH *
7   REM *                    *
8   REM *   CASUS BELLI 25   *
9   REM **********************
10  GOTO 100
20  GOSUB 21: PRINT : RETURN
21  FOR I1 = 1 TO  LEN (A$) / 3: PRINT
     T$( VAL ( MID$ (A$,3 * (I1 -
     1) + 1,3)))" ";: NEXT : RETURN

25  GET Z$: IF Z$ < "1" OR Z$ >  STR$
     (Z1) THEN 25
26 Z =  VAL (Z$): RETURN
30  GET Z$: RETURN
35  PRINT : PRINT : RETURN
40  GOSUB 35:A$ = "251": SPEED= 1
     00: GOSUB 20: GOSUB 30: GOTO
     900
100  HOME : REM EFFACE L'ECRAN
102  PRINT "LA COMMUNICATION VA E
     TRE ETABLIE......."
105 PP = 14: DIM TA$(5,PP)
110  FOR I = 1 TO PP
120  READ K
130  FOR J = 0 TO K: READ TA$(J,I
     ): NEXT
140  NEXT
145  GOSUB 200
147  GOTO 890
200 NM = 258
210 TR$ = "----------------------

     ------------------"
220 QC$ = "QUE DOIS-JE FAIRE, MAI
     TRE ? "
230  DIM T$(NM)
240  FOR I = 1 TO NM: READ T$(I):
      NEXT
250  RETURN
890 R = 1
900  SPEED= 255: IF R = 15 THEN 9
     60
902  IF R = 9 THEN PS = PS + 1
905  HOME : PRINT TR$:A$ = TA$(0,
     R): GOSUB 20: PRINT TR$
910 Z = 0: FOR J = 1 TO 5:A$ = TA
     $(J,R)
912  IF R < > 9 OR J < > 2 THEN
     915
913  IF PS < 2 THEN A$ = ""
915  IF A$ < > "" THEN  PRINT J"
      -> ";: GOSUB 20:Z = Z + 1
920  NEXT : PRINT TR$
930  PRINT QC$;:Z1 = Z: GOSUB 25
935  PRINT Z$: PRINT TR$
940  SPEED= 255:A$ = "254": GOSUB
     20:     SPEED=120
945  GOSUB 35
950  ON R GOTO 1100,1200,1300,140
     0.1500.1600.1700.1800.1900.2
     000,2100,2200,2300,2400
960  HOME : PRINT TR$:A$ = "07515
     6058047048009184067": GOSUB
     20
965 A$ = "135128025": GOSUB 21: PRINT
     ":"
967 A$ = "061107099183009257160l0
     5097098": GOSUB 21
970 A$ = "078091044089": GOSUB 20

971 A$ = "129130107024060149065"
972  GOSUB 20:A$ = "040157107031"

973  GOSUB 20:A$ = "019042"
974  GOSUB 20:A$ = "056252100"
975  GOSUB 20: PRINT TR$
976  PRINT "1 -> ";:A$ = "075200"
     : GOSUB 20: PRINT TR$: PRINT
     QC$;
980 Z1 = 1: GOSUB 25: PRINT Z$: PRINT
     TR$: PRINT
985 A$ = "254": GOSUB 20:R = 10: GOTO
     40
999  END
1100  ON Z GOTO 1110,1140,1170
1110 R = 2: GOTO 40
1140  GOSUB 35:A$ = "133180150252
     ": SPEED= 30
1150  GOSUB 20: GOSUB 30:R = 1: GOTO
     900
1170  GOSUB 35:A$ = "133180": FOR
     Z3 = 1 TO 15:A$ = A$ + "150"

1180  NEXT :A$ = A$ + "253": SPEED=
     30: GOSUB 20
1190  GOSUB 30:R = 1: GOTO 900
1200  ON Z GOTO 1210,1240,1270
1210  PRINT :A$ = "166014059036l8
     5015016": GOSUB 20: PRINT
1215  PRINT :A$ = "113075090": GOSUB
     20: PRINT
1220 A$ = "256": GOSUB 20: GOTO 2
     0000
1240 A$ = "062075170178165": GOSUB
     20: GOSUB 30:R = 15: GOTO 90
     0
1270 R = 10: GOTO 40
1300  ON Z GOTO 1310,1340,1380,13
     90
1310 A$ = "096014175051155051142"
     : GOSUB 20: PRINT
1315 A$ = "014012": GOSUB 20: PRINT

1320 A$ = "004051099183024006": GOSU
     20: PRINT
1325 A$ = "028075156007252": GOSUB
     20: PRINT : GOTO 20000
1340 A$ = "133143032051069093005O
     80121067083": GOSUB 20: PRINT
     : PRINT
1345 A$ = "062041111038159": GOSUB
     20: GOTO 20000
1380 R = 6: GOTO 40
1390 R = 4: GOTO 40
1400  ON Z GOTO 1410,1440,1470,14
     80,1490
1410 A$ = "034041102059054": GOSUB
     20: PRINT
1415 A$ = "043167168167167252": GOS
     20: PRINT
1420  PRINT "(";:A$ = "0090100190
     55": GOSUB 21: PRINT ")": GOTO
     20000
1440 A$ = "064124250079039": GOSUB
     20: GOSUB 30: GOTO 900
1470 R = 11: GOTO 40
1480 R = 3: GOTO 40
1490 R = 10: GOTO 40
1500  ON Z GOTO 1510,1540,1580,15
     90
1510 A$ = "014122099123181020": GOS
     20: PRINT
1515 A$ = "140177022049": GOSUB 2
     0: PRINT
1520  PRINT "'";:A$ = "038030252"
     : GOSUB 20: PRINT
1525 A$ = "001057021117119": GOSUB
     20: PRINT
1530  PRINT "(";:A$ = "092051052"
     : GOSUB 21: PRINT ")": GOTO
     20000
1540 A$ = "034133099170139144": GOS
     20: PRINT : GOTO 1510
1580 R = 3: GOTO 40
1590 R = 2: GOTO 40
1600  ON Z GOTO 1610,1650
1610 A$ = "009067110081": GOSUB 2
     0:R = 7: GOTO 40
1650 R = 5: GOTO 40
1700  ON Z GOTO 1710,1770
1710 A$ = "009067110081": GOSUB 2
     0: GOSUB 30:R = 8: GOTO 900
1770 R = 5: GOTO 40
1800 P1 = P1 + 1
1850 A$ = "009067110081": GOSUB 2
     0: IF P1 < 4 THEN  GOSUB 30:
      GOTO 900
1860  PRINT "(";:A$ = "1330990830
     24": GOSUB 21: PRINT "ROND !
     )": GOTO 20000
1900 P2 = P2 + 1: ON Z GOTO 1910,
     1950
1910 A$ = "094075170164133045": GOS
     20:R = 4: GOTO 40
1950 A$ = "014050011062075090": GOS
     20: PRINT : PRINT
1955 A$ = "115116017027": GOSUB 2
     0: PRINT : PRINT
1960 A$ = "043122255": GOSUB 20:R
      = 14: GOTO 40
2000  ON Z GOTO 2010,2050,2080,20
     90
2010 A$ = "039088161085": GOSUB 2
     0
2015  PRINT "'";:A$ = "035022176"
     : GOSUB 21: PRINT "'"
2020 A$ = "115116027112": FOR J4 =
     1 TO 9: GOSUB 21: NEXT
```

```
2030 R = 13: GOSUB 30: GOTO 900
2050 A$ = "03403907512003З": GOSUB
     20: GOSUB 30: GOTO 900
2080 R = 9: GOTO 40
2090 R = 5: GOTO 40
2100  ON Z GOTO 2110,2120
2110 R = 12: GOTO 40
2120 R = 4: GOTO 40
2200  ON Z GOTO 2210,2230,2220
2210 R = 11: GOTO 40
2220 R = 4: GOTO 40
2230 A$ = "009184067050051118099l
     83126": GOSUB 20: PRINT : PRINT

2240 A$ = "014107108186": GOSUB 2
     0: GOTO 20000
2300 A$ = "185027036115116251027l
     85016": FOR I = 1 TO 8: GOSUB
     21: NEXT
2310  PRINT : PRINT :A$ = "217003
     231": GOSUB 20:R = 10: GOTO
     40
2400 A$ = "087194001037": GOSUB 2
     1: PRINT ":": PRINT
2405  FOR J = 1 TO 2000: NEXT
2410 A$ = "063001002182133092029"
     : GOSUB 20
2412 A$ = "003066": GOSUB 20: PRINT

2415  FOR J = 1 TO 3000: NEXT
2420 A$ = "024104180107134074001"
     : GOSUB 20
2430 A$ = "046051173024173": GOSUB
     20: PRINT
2440 A$ = "001001162182001104": GOSUB
     20
2450  PRINT "(";:A$ = "1510130240
     92": GOSUB 21: PRINT "!!!!)"

2460  GOSUB 30: SPEED= 255: PRINT
     : PRINT "          FIN...": END

20000  SPEED= 255: GOSUB 30: HOME
     : PRINT TR$
20010  PRINT "POUR UNE RAISON OU
     POUR UNE AUTRE, LE"
20020  PRINT "ROBOT EST HORS SERV
     ICE... EN VOICI UN"
20030  PRINT "AUTRE POUR CONTINUE
     R. MAIS VOUS AVEZ..."
20040  PRINT : PRINT "      ":A$ =
     "107258": GOSUB 21: PRINT "!
     !!"
20050  GOSUB 35:BB = BB + 1: IF B
     B < 3 THEN 20100
20060  GOSUB 30: HOME : FOR I = 1
      TO 9: PRINT : NEXT
20065 A$ = "258": PRINT  TAB( 18)
     ;: GOSUB 21: PRINT "!!!!!"
20070  FOR I = 1 TO 6: PRINT : NEXT
     : PRINT "L'ECRAN EXPLOSE: LE
      JEU EST FINI...."
20080  END
20100  PRINT "VOUS AVEZ "BB" ";:A
     $ = "258": GOSUB 21: IF BB <
      > 1 THEN  PRINT "S  "
20105  PRINT "C'EST MAL..."
20110 I1 = 0:J4 = 0:P1 = 0:P2 = 0
     :P5 = 0: GOSUB 30: GOTO 890
50000  DATA 3
50010  DATA 075156058131
50011  DATA 192233047212
50012  DATA 240107211
50013  DATA 240219
50020  DATA 3
50021  DATA 075156058133145068
50022  DATA 075245051047229
50023  DATA 075189220
50024  DATA 075238242051235
50030  DATA 4
50031  DATA 075156058047138009184
     067127084087133163041076
50032  DATA 241133230
50033  DATA 075197051047222
```

```
50034  DATA 241047199212
50035  DATA 075236243
50039  DATA 5
50040  DATA 075156058133169014082
     132
50041  DATA 0752140382011
50042  DATA 075237047210059169
50043  DATA 205195
50044  DATA 075198242
50045  DATA 075249234246
50050  DATA 4
50051  DATA 075156058047153009184
     067107136099183
50052  DATA 075197059099
50053  DATA 075237
50054  DATA 075170215
50055  DATA 075249234246010
50060  DATA 2
50061  DATA 075156058133095014047
     158086154
50062  DATA 075247107172081
50063  DATA 075213038193067088187

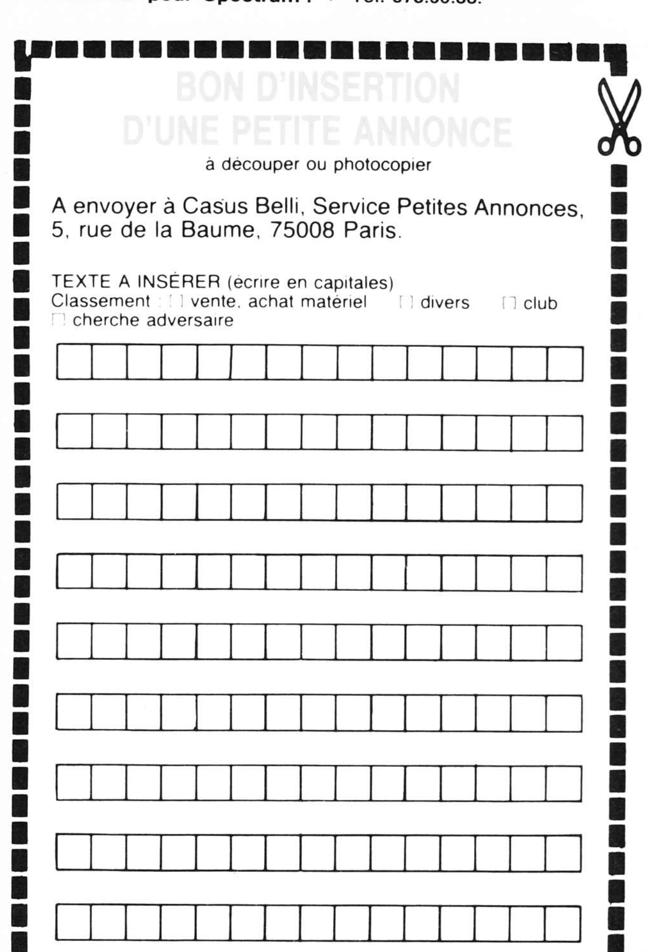
50070  DATA 2
50071  DATA 075156077107172081
50072  DATA 075247107172081
50073  DATA 075208202
50075  DATA 1
50076  DATA 075156077107172081
50077  DATA 075247107136172081
50080  DATA 2
50081  DATA 075156072
50082  DATA 075170164133045
50083  DATA 075170164207203218244
     190
50090  DATA 4
50091  DATA 075156058133179009184
     067122109073003023
50092  DATA 204047109
50093  DATA 075245022023
50094  DATA 223225
50095  DATA 075150067216133228
50100  DATA 2
50101  DATA 075156058133171067047
     146103026
50102  DATA 075213133171
50103  DATA 075227233047196
50110  DATA 3
50111  DATA 075156058133171067047
     146026103137070087047047048O
     080531250511O4
50112  DATA 075213133171
50113  DATA 239047070
50114  DATA 224047209
50120  DATA 1
50121  DATA 075156077047109
50122  DATA 075221067232
50130  DATA 1
50131  DATA 075156058047174075141
     133183051152
50132  DATA 075248
60000  DATA VOUS,AVEZ,DES,CUISSE
60001  DATA AUX,RAGOUT
60002  DATA MALHEUREUX,MAIS,IL
60003  DATA EST,EVIDENT,QUOI ?
60004  DATA DERRIERE,C'EST,HIP
60005  DATA HOP,ZIM,BOOOOOUUUMMM
60006  DATA COMPLETEMENT
60007  DATA SEXY,CHEZ
60008  DATA LES,CHARENTAISES,EN
60009  DATA CHANTANT,TUBIX,TCHAK
60010  DATA OUIIINNN,DANGEREUX
60011  DATA HOMMAGES,SATURNIEN
60012  DATA D'AILES,SILENCIEUX
60013  DATA AH,BONJOUR,SMURF
60014  DATA LISEZ,MES,SUPER
60015  DATA CACAHOUETTES,CA
60016  DATA DEBOUSSOLE,OOOOOPPS
60017  DATA TROIS,NEZ,TRANSPERCE
60018  DATA LA,CHOUCROUTE
60019  DATA MECANIQUES
60020  DATA PAS,DE,REPONSE
60021  DATA CONFUSE,BIEN,BOURRE
60022  DATA BREF,HABITEZ,DANS
```

```
60023  DATA DU,CARTON,POUR
60024  DATA ARGGGGLLLL,BRAVO
60025  DATA J'AI,CINQ,ASSASSINS
60026  DATA A,CLUB,ZYOTARS,VUE
60027  DATA L'ECRAN,PERPLEXE,ET
60028  DATA LASER,JE,DEBORDE
60029  DATA DEVANT,DEUX
60030  DATA MEGACREDITS
60031  DATA CHAMPIGNIONS
60032  DATA BIZARRE,MAL,TOURNE
60033  DATA CHOSE,PREFEREE,D'ALI
60034  DATA SUR,MON,VAISSEAUX
60035  DATA TOMBE,BIBLIOTHEQUES
60036  DATA PLUS,MARTIONIENS
60037  DATA BON,DEBARRAS
60038  DATA OH,MI,NER,ROBOT,RIEN
60039  DATA N'Y,FAIT
60040  DATA GUISERACH,MEME,LI
60041  DATA NOFF
60042  REM RACHMANINOFF (AH AH!)
60043  DATA UN,PRECIPI,TELE
60045  DATA L'AIR,ATTAQUE,CBZZZZ
60046  DATA AIE,ARGGGLL,KLING
60047  DATA KLANG,VOTRE
60048  DATA GARDE,MECANICIEN
60049  DATA DEVIENS,VIOLETS
60050  DATA UNE,TUEUSE,TROUVE
60051  DATA TOUT,FOU,QUELQUE
60052  DATA CHORISTES,SPATIAUX
60053  DATA DONT,L'ENTREE
60054  DATA RANGE,LE,RAYON
60055  DATA 300,AUTRE,BELLE
60056  DATA CUISINE,FONCE,ELLE
60057  DATA VOIS,CONSERVES
60058  DATA CONFIT,DESSUS,NIGHT
60059  DATA STATION,SUD
60060  DATA QU'UN,PATE,PASSE
60061  DATA PAR,DOS,CHAMBRE,BABA
60062  DATA BOITES,SUIS,SALEES
60063  DATA CAVERNE,CIRCUITS,E
60064  DATA EMISSION,ETES,FEU
60065  DATA GRATTE,HAPPE,HEY
60066  DATA HIC,HOC,LABO,ME
60067  DATA METRO,OBJET,PART
60068  DATA PENOMBRE,PLEIN
60069  DATA ROBOTS,ROULE,SENS
60070  DATA SALON,TEMPS,TRES
60071  DATA TUE,TUEUR,Y,YEAH
60072  DATA IIIIICE,COU,D'ICI
60073  DATA DIS,DROIT,FIN
60074  DATA J'AVANCE,JAMBES
60075  DATA L'ECRAN,L'ESCALATOR
60076  DATA LIANE,M'APPROCHE
60077  DATA MONTE,PETITE,SORS
60078  DATA BATTERIES
60079  DATA DISCRETEMENT,GAUCHE
60080  DATA J'ALLUME,J'EMPRUNTE
60081  DATA L'EMISSION
60082  DATA L'HOMOPLATE
60083  DATA M'ECLIPSE
60084  DATA MONTAGNE,PENDERIE
60085  DATA PEU,PORTE,PRENDS
60086  DATA RECHARGE,TELEPORTE
60087  DATA TRAVERS,ZUT,AVEC
60088  DATA BEAUCOUP,BRATSWURST
60089  DATA CONTINUE,CUISINIERE
60090  DATA J'APPELLE,J'ESCALADE
60091  DATA L'ASCENSEUR,L'OBJET
60092  DATA M'ELANCE,MIROIR
60093  DATA MUSIQUE,PLACARD,PUBS
60094  DATA REGARDER,VERS,AU
60095  DATA CORDE,DESCENDS
60096  DATA FOUILLE,GRIMPE
60097  DATA J'ADMIRE,J'ATTENDS
60098  DATA J'OUVRE,L'ECHELLE
60099  DATA L'ESCALIER,L'ORTEIL
60100  DATA METS,NORD,REGARDE
60101  DATA TIRE,VAIS,7464134
60102  DATA VROUMMM..BZZZZZZZZZ
60103  DATA ................
60104  DATA ETC..............
60105  DATA ORDRE RECU...
60106  DATA TRAPPE,BEEEUUUMMMM !
60107  DATA FAUT,BLAME
```


CASUS BELLI

Petites Annonces

— Cherche **Sniper & Patrol & Wolfpack** (SPI) & **Viva Zapata** (mini de RMC). Gehin — 436 Cidex 06330 Roquefort.
— Cherche **règles de Bushido et leur traduction française.** Franck Vauthier — 6, rue des Paquerettes — 25000 Besancon — Tél. : (81) 88.12.87.
— S.O.S. recherche **Sword & Sorcery.** Vends ou échange plus de **300 logiciels pour TRS 80 !** Tél. 420.38.32. à Compiègne.
— Vends **Lutwaffe** 100 F. + **module JdR de la N.E.F.** 30 F. Christophe Duteil — Tél. : 721.01.16 — 26, rue du Bois — 92000 Nanterre.
— Vends **Battle Cars** peu servi, règles françaises 95 F. Christophe Duteil — 26, rue du bois — 92000 Nanterre — Tél. 721.01.16 (après 18 h).
— Vends cause manque de temps, l'**Appel de Cthulhu,** neuf jamais servi 160 F. Philippe Hestault — Tél. 81.00.17 Poste 23 — (40) samedi.
— Vends **K7 pour Spectrum :** Psyton, vox... 50 F pièce. Lefebvre Frédéric — 24, rue de l'Argonne — 93700 Drancy — Tél. : 16 (1) 831.01.01.
— A vendre **collection de wargames** — Liste contre une enveloppe timbrée auprès de M. Armand Frédéric — 55-59, Bd Serrurier — 75019 Paris.
— Achète **boîte de base D & D** de TSR + **Expert Set** (neuf) le tout 100 F. Tél. : Patrick (soirée) au : 903.99.69 à Draveil (Essonne).
— Vends **Oric 148 KO** 811983 2 000 F. + **cordon peritel + cassette démo + 2 livres.** M. Baratte — Tél. : 015.43.23 (91).
— Cherche **Casus Belli N° 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12 et 14.** Pierre Balandier — 14, Chemin Gilles Dorel — 13100 Aix-en-Provence. Tél. : (42) 27.31.56.
— Cherche **règles en français de Trirème et Car Wars.** Ecrire : M. Paraire H. — 117, av. de Lodève — Le Clos-St-Georges — 34000 Montpellier.
— Vends **Diplomacy** 80 F. **Amirauté** 90 F. **Squad Leader** 80 F. **Battle of Azincourt** 40 F. **Westwall** 70 F. Marion — 8, avenue Dunant — 87000 Limoges.
— Vends **Tunnels & Trolls** + **2 scénarios solos** 200 F. ou échange contre l'**Appel de Cthulhu** (français). Legrand Jean - 16, avenue Ste-Thérèse -Montfleury - 38700 La Tronche. Tél. (76) 90.44.40.
— Vends, échange **DD** (80 F) et **Das Scharzeauge** (90 F) contre **traduction de Chill et Chroniques de Linaïs.** Eric Minot — Tél. 973.60.38.


BON D'INSERTION
D'UNE PETITE ANNONCE
à découper ou photocopier

A envoyer à Casus Belli, Service Petites Annonces, 5, rue de la Baume, 75008 Paris.

TEXTE A INSÉRER (écrire en capitales)
Classement : ☐ vente, achat matériel ☐ divers ☐ club
☐ cherche adversaire

— Vends **l'Ultime Epreuve** 80 F. **Death Maze** 70 FF. **Wizardquest** 150 FF. ou échan. et rech. tout scénario pour AD & D ou créés par un meneur de jeu. Ch. Maffini - 28 Roger de Giumps 1400 Yverdon - Suisse.
— Cherche **modules AD & D** à prix raisonnables. Demander Julia Daniel au (63) 54.31.00 après 18 h. Merci d'avance.
— Achète **PH, MM, FF, DD et modules (en français).** Philippe Duteil — 27560 Lieurey — Tél. : (32) 57.99.27.
— Cherche **Runes N° 1 ou photocopie.** Corinne Angevin — 27560 Lieurey. Tél. : (32) 57.99.27.
— Vends **DD, modules B2, B3 et B4, Expert Set, aventure solo :** prix à débattre — 13, rue de Molsheim-67380 Lingolsheim - Bachmann E.
— Vends **Diplomacy** (neuf) 100 F. **Kroll et Prumny** 80 F. M. Masset Rés. Estoril - Le Pin Rolland - 83430 - St-Mandrier -Tél. : (94) 87.21.21.
— Vends **armée Nap. 25 R. Bosse-Anglo/port. 15 Bat. 6 reg. Cave 6 art sapeur + E.M.** Très bien peinte 25 F. Tél. (40) 20.39.47. soir/week-end.
— Vends **Daredevil** à 150 F et **Gamma World** à 95 F. Ecrire à Stéphane Estève — 15, rue du Torrent - 48000 Mende.
— Echange **Wooden Ship & Iron Men + Pzer Leader** contre GI Anvil of Victory en français. Jean-Denis Martin. Tél. (1) 534.01.29 après 18 h.
— Vends **Vic 20 + magneto + auto; Formation basic + progs (jeux + utilitaires)** 1 500 F. Tél. : 16 (4) 425.07.70.
— Vends **Villains & Vigilantes** 2e éd. à 100 F C Barbier - Chemin Guillaramoun - 64300 Orthez. Tél. : (59) 69.13.90.
— Vends état neuf **Légendes** 120 F. (val. 180 F). Achète **White Dwarf.** Tél. (1) 245.54.63 (Paris).
— Achète **boîte de base et tout module pour D & D** d'occasion en français, bon état. Ralph — Tél. 16 (1) 302.71.02 Gagny.
— Vends **Storm Over Arnheim,** état neuf. au 402.22.87 Ivan du Roy, le soir.
— Achète **traductions de AD & D et de PH, MM, DMG.** Vends **Légendes** 140 F. **Legio 7** 120 F J. François Fasquel — Route de Fiennes — 62340 Guines. Tél. (21) 35.14.12
— Vends **Légendes** 140 F. et **Legio 7** 120 F. ou échange contre l'**Appel de Cthulhu** ou **l'Ultime Epreuve.** Jean-François Fasquel. Tél. (21) 35.14.12.
— Vends Wargame **Rise & Decline of the Third Reich** TBE 350 F. Ecrire Nicolas Schpoliansky — 8, rue des Granges — 74200 Thonon.
— Vends **Tunnels & Trolls** 100 F (français), **Méga** 20 F + **1 livre-jeu de D & D** 15 F ou 120 F. le tout. A Lequeré - 319, rue du Bourg Beaudoin — 76 Fécamp. Tél. (35) 28.13.43.
— Recherche **Best of Dragon 2 et 3,** même photocopiés + Nv classe pour NPC. (Achers-Healer, etc.). Rémi vaucher — 3, rue des Arcades — 78100 St Germain. 973.34.42.
— Echangerais programmes pour **Spectrum 48 K.** Achète **Call of Cthulhu** (règles en français). Florent Montagne. Tél. (1) 282.13.97 à Paris.

DIVERS

— Cherche **l'Utilité de l'ann. de mort et du turb. bleu dans Sorcel. I** (Apple). Ecrire à M. Philippe Rabouille — Chivy — 02000 Laon.
— Cherche **auteurs de jeux de rôle sur Oric et Apple pour échange programme.** J. Cambon — 3, allée Sully — Bât. Amboise — 38130 Echirolles.
— Cherche **renseignements sur les pions de wargames.** Envoyez votre savoir à : Maurent Alberich — 9, rue d'Espagne — 09120 Verniolle.

S.O.S. PARTENAIRES

— **Débutant de D & D** ayant 18 ans cherche joueurs ou club dans la région de **Saint-Omer** (Pas-de-Calais). Adresse : Floret T. Ecques 62129.
— Emmanuel, 18 ans, cherche partenaires qui pourraient l'initier à **CC, Légendes, James Bond.** Vends aussi wargames. Tél. au (1) 288.85.94.
— Cherche joueurs pour **D & D, Mega, SL, encarts J & S et C.B.** J. Landrot — 6, rue d'Argonne — 21121 FOntaine-les-Dijon.
— Cherche partenaires pour **Mega, D & D, DdR. Région Coulommiers.** Appelez Jean-Michel. Tél. 403.05.19.
— Je cherche personnes se trouvant région de **Belfort** pour joueur **wargames.** Contact. Philippe Chauvier. Tél. (84) 36.01.98. 23, rue Jean Moulin. 90100 Delle.
— Cherche partenaires **(WG, JdR de SF, Space Opera, Othersuns)** dans le **Val-de-Marne ou Paris.** Environ 20 à 25 ans. Bruno Keller — Tél. 687.68.26 après 18 h.
— Je cherche **MD ou joueurs pour D & D.** 7, rue des Erables — 59267 Proville **(Nord).** Tél. 78.37.91 (débutants ou pas) 13 ans.
— Cherche partenaires pour **Squad Leader et Jeux de rôle.** Xavier Lacombe. Tél. 26.48.41 à **Saint-Jean-de-Luz** 64500.
— Débutant cherche joueur pour **Jeux de rôle** (Mega) ou wargames — Tél. (21) 92.18.64. Christophe à Outreau **(Pas-de-Calais).**
— Cherche partenaires pour **AD & D à Garches** (92). JeanmDaniel. Tél. 741.92.16 (après 17 H 30).

CLUBS

— Des grandes écoles, Dauphine, Jussieu ! **Pourquoi pas Assas ?** Contacter Alexandre — Tél. 254.20.22 **Paris XVIIe.**
— **Club annecien,** désirant correspondre avec d'autres clubs ou particuliers. Nous sommes prêts à échanger jeux et utilitaires. Notre « Disketothèque » est déjà importante. Pour plus amples informations, veuillez nous faire parvenir une lettre (avec nom, adresse et une enveloppe timbrée) à l'adresse suivante : De Nomazy, 10, av. de Novel — 74000 Annecy.
— Recherche rôle players pour création d'un **club D&D dans Bourges** et environ. Hoël Riffault — 2, rue Bravat — 18220 Aix-d'Angillon. Tél. 64.36.25.



COMPLEXUS VEGETALOVORACUS
(ou, pour ceux qui ont moins de 3 en intelligence)
LE VESTIVORE



Fréquence : assez rare
Nombre app : 1
C.A. : toujours touché
D.V. : 1
Dégâts : vêtements d'une personne par m^3 et par tour
Attaque spéciale : néant
Défense spéciale : liquéfaction
Intelligence : animale
Alignement : neutre
Taille : 1-d4 m^3
Vitesse : 2'
XP : 4/20 xp
Trésor : aucun

Ce monstre est constitué de spores microscopiques qui flottent dans l'air. Elles sont verdâtres et souvent groupées en un léger brouillard d'à peu près 3 m^3 de volume. Ce brouillard ressemble à celui qui stagne au-dessus des marais. Par ailleurs, le marais est un lieu de prédilection de ce monstre qui s'y dissimule, lorsqu'il n'est pas en chasse. Là, un personnage a 10 % de chances de remarquer qu'un léger nuage se déplace sans courant d'air apparent. Ce monstre a l'étrange habitude de se nourrir de fibres animales ou végétales desséchées, telles que les vêtements par exemple !! Si d'aventure, des personnages pénètrent dans un nuage de vestivores, ils en ressortiront allégés de toute matière végétale ou animale : laines, tissus de lin, coton et chanvre, bottes de cuir ; les bourses de cuir seront dévorées, mais le contenu restera intact (et... roulera par terre !). Le contenu des sacs à dos (nourriture, alcool, corde) est bien entendu fortement apprécié du vestivore, et d'ailleurs le sac lui-même !

Les armes, armures et autres objets métalliques seront préservés[1]. Notons une exception qui mérite d'être signalée (pour des raisons de sécurité évidentes) : leurs lanières étant en cuir, *vérifier les frondes* avant de vous envoyer une pierre dans l'œil !

Après une telle rencontre, les personnages auront une chance élevée de se retrouver en tenue d'Adam (ou d'Eve), ce qui, dans un souterrain humide peut être gênant.

Lorsqu'un vestivores déguste ses vêtements, le personnage ne ressent qu'un léger picotement et, en général, ce n'est qu'après être sorti du nuage de vestivores et, qu'ayant remarqué que le reste du groupe et surtout la (le) belle (beau) guerrière (guerrier) le considèrent bizarrement[2], qu'il comprendra sa mésaventure.

Un vestivore ayant dévoré les vêtements de deux personnages voit son volume augmenter d'un m^3. Ce monstre s'il se sent menacé, se liquéfie (réaction normale dans un marais, mais inutile dans une salle au sol dallé). Dans cet état, il peut être conservé dans une fiole et être projeter sur des adversaires lors de combats futurs. Il faut alors le nourrir de cheveux, tissus, poils...).

Le vestivore craint le feu, le froid et la lessive, il est insensible à la magie mais ne résiste pas au sort de Sommeil.

Il est à noter que si dans une aventure, on découvre une garde-robe, une armoire vides de tout contenu, on peut en conclure, en se sauvant, qu'un vestivore est passé (ou caché) par là...

Renaud Gadat

(1) Les bouchons en liège sont très prisés du vestivore ; de même que l'huile des flacons bouchés avec du... liège.
(2) On peut les comprendre, car les poils de toute nature ont été digérés ; adieu cheveux et barbes, etc... !

LA PETARDOFOUGERE

Il s'agit d'une plante originaire des pays chauds et humides, mais elle reste tout de même assez rare. C'est une fougère tout à fait normale en apparence et qui se développe surtout en bosquets. Rien ne la distingue des autres espèces si ce n'est qu'à sa base, elle développe un véritable réseau tentaculaire de lianes portant à leurs extrêmités des graines d'aspect pour le moins bizarre mais aux propriétés très utiles.

La graine se présente sous la forme d'un cône dans la base duquel on aurait introduit un autre cône de taille plus réduite. Ces graines ont la taille d'une pièce d'argent (= 1fr) et leur couleur s'identifie à celle du sol où elles reposent. Elles ont la propriété, si l'on exerce une pression modérée (appuyer délibérément ou mordre dedans), de produire une sèche et violente détonation (inoffensive) pouvant être entendue dans un rayon de 50 mètres.

Ces plantes sont particulièrement utiles pour servir de signal d'alarme dans un camp ou une demeure, mais voilà, elles sont incultivables. On peut toutefois profiter indéfiniment de leur qualité ; pour celà sectionnez la graine à sa base et séchez au soleil pendant un jour sur sa base plane (toute autre manière de les conserver est vaine). Les graines ainsi traitées sont indestructibles excepté par des armes tranchantes ou par le feu) et peuvent servir indéfinement. Elles permettent, judicieusement utilisées, de se prémunir contre toute (ou presque) surprise sur ses arrières dans les cavernes et les souterrains ; le bruit se trouve grandement accru ainsi que sa portée.

Jean-Luc Rogé

DIABOLO

Fréquence : commune à peu commune
Nombre apparaissant : 4-80 (4d20)
Classe d'armure : 9
Mouvement : 6"
Dés de vie : 1d4
Nombre attaque : 1 + spécial
Dégât/attaque : 1-2 (couteau)
Attaques spéciales : sort(s)
Défenses spéciales : sort (s)
Résistance à la magie : 60 %
Intelligence : exceptionnelle
Alignement : mauvais droit LE
Taille : petite (S)
% dans repère : 30 %
Capacité psionique : –
Modes attaques/défenses : –
P.X. : 150 + 5/PDV



Les diabolos sont physiquement très proches des koboldes (à part de gros sourcils, deux cornes, une force moins grande mais une intelligence très supérieure). On peut difficilement coopérer avec ces petits êtres. Chacun d'entre eux est très bien organisé et peut évoluer indépendamment du reste de la tribu, ce qui ne les empêche pas d'être très solidaires. Ils possèdent tous un livre de sorts comprenant des sorts de premier et deuxième niveau de magicien, plus 1-4 sorts de troisième niveau. Chaque membre de la tribu peut lire les sorts comme un magicien, et peut en mémoriser 2 (soit 2 de premier niveau ou 1 de deuxième niveau choisi par le DM parmi ceux écrits dans le livre). Pour les sorts inscrits dans le livre, tirer 1d20 et voir la table (voir plus loin). Les sorts de troisième niveau sont à déterminer, au choix du DM.

Pour 10 diabolos, il y a un chef (1d4 + 3 PdV) capable de mémoriser 4 sorts, (dont au maximum 2 de troisième niveau), frappant avec un couteau (1d3). Pour chaque tribu de diabolos, il y a un chef puissant, armé d'un bâton + 1 (1d6 + 1). Jouer deux fois 1d20 pour savoir ses sorts écrits, +1 de second et +1 de troisième niveau. Il peut mémoriser tous ses sorts. Il a 1d4 + 5 PdV et les pouvoirs d'un magicien du cinquième niveau.

Chaque tribu de diabolos a 70 % d'avoir un (ou des) animal(aux) familier(s) :
— 40 % hibou géant (1-3 apparaissant(s))
— 40 % fourni géante (1-4 apparaissant(s))
— 20 % ours hibou (1-4 apparaissant(s))
Il(s) garde(ront) le repère quand les diabolos sont à la chasse ou à la guerre.

Comme son cousin le kobolde, le diabolo habite des endroits sombres, comme la forêt. Il déteste le soleil et frappe à - 1 pendant un combat en plein jour. Il a l'infravision à 60'. Il parle le kobolde, le gobelin et le commun.

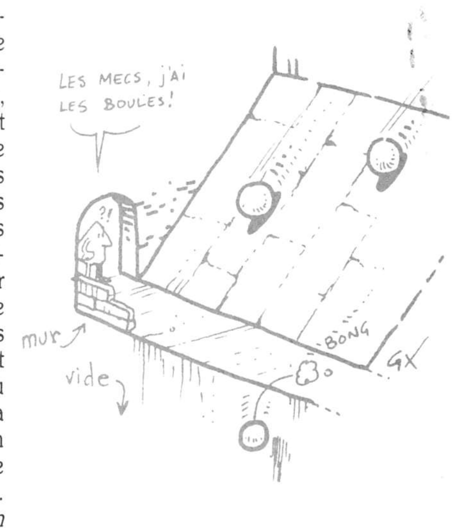
Table des sorts (sur 1d20)
1-3 : 2 x Sommeil
4-5 : Sommeil + Charme
6 : 2 x Charme
7-9 : Toile
10 : Invisibilité
11 : Sommeil + Missile magique
12-13 : Sommeil + Main enflammée
15 : Ami + Missile magique
16 : Sommeil + (X)
17 : Charme + (X)
18 : magique missile + (X)
19 : (X) + (X)
20 : (T)
(X) : n'importe quel sort du 1er niveau
(T) : n'importe quel sort du 2e niveau

Frank Hamon

LE PIEGE DE L'ETERNEL RETOUR

Ce piège au principe très simple mais néanmoins magique ne nécessite qu'une surface inclinée pour fonctionner : alors que les personnages passent en contre-bas de la surface, de grosses boules de pierre surgissent du haut et dévalent sur les aventuriers. Le nombre de ces boules devrait être assez limité, pas plus d'une boule par aventurier, et leurs dégâts assez réduits (entre 1-6 à 1-12) puisqu'une fois arrivées en fin de course, les boules se téléportent en haut à leur point de départ pour retomber à nouveau, etc... Ce petit jeu dure jusqu'à ce que tous les aventuriers soient morts ou sortis de la pièce. A vous de varier l'intérêt de la situation en modifiant la longueur du couloir, ou en remplaçant le mur après la surface inclinée par un précipice, ou encore en mettant des portes aux extrêmités de cette pièce, portes plus ou moins difficiles à ouvrir...

Martin Latallo et Emmanuel Bachmann



LES ZIMADJS

C'était il y a longtemps : nous progressions silencieusement dans je ne sais plus trop quelle oubliette à la recherche de je ne sais plus trop quelle relique. Nous avions le Kobold à gauche et à droite, la certitude de l'Orc quelque part en amont ; et l'arrière-garde venait de nous rapporter que le Goblin nous suivait depuis déjà pas mal de temps. Bref !!, la routine....

Mais j'avais le sentiment d'une quatrième présence, invisible ou presque : une culotte courte à bretelle entraperçue, un ruban rose dans des cheveux... Et c'est alors que l'epée du paladin se mit à briller. "Par la Grande Magie" ! s'écria-t-il "Le Mal est tout proche !" Puis il ajouta d'une voix hagarde : "Mais elle est propre ..." Et personne ne comprit rien ; surtout quand il ajouta : "Pousse-toi fillette !" Et la stupéfaction fut à son comble quand une voix enfantine s'écria : "Bougez pas, M'sieu ! vous allez vous coupez !" Je pivotai de 38° sur moi même et je la vis. J'aurais dû m'en douter : une ZIMADJE ! une mignone ZIMADJE de 80 cm de haut, avec une petite jupe plissée, de bonnes joues roses à fossettes et un gros noeud de ruban dans ses cheveux blonds, en train d'astiquer l'epée du Paladin avec un chiffon de laine. Puis elle pivota elle-même de 29° et je n'en vis plus qu'une perspective déformée. Horreur ! au même moment, deux garnements saisissaient le bas de mon manteau, portant qui un plat à barbe, qui un rasoir : "Vous devriez des fois faire votre Toilette, M'sieu ! nous allons vous aider !" Le voleur hurla : "Mes crochets ! mes fausses clés !" un petit ZIMADJ le fixait en suçant son pouce : "Ils étaient tous Tordus, tes outils, je te les ai reparés, ils sont bien droits maintenant !" Puis il pivota de 11° et l'on ne vit plus que 62% de sa surface. "Mes fioles !" hurla le Clerc - "j'ai tout mis dans la même gourde pour que ça vous soit plus pratique à porter !" assura une gentille petite ZIMADJE en rougissant sous ses taches de rousseur.

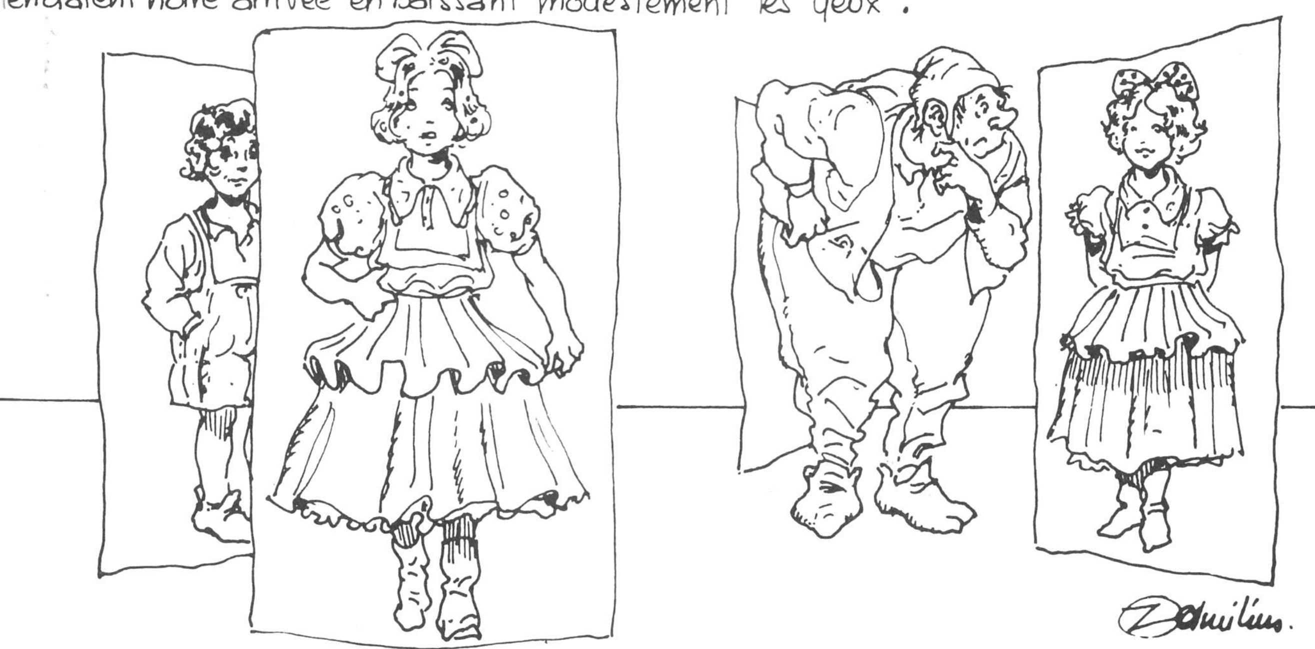
Et c'est alors que les Orcs déferlèrent. Des Orcs bien lavés, frottés fleurant bon l'eau de cologne. Dans la confusion actuelle, nous étions perdus !... Mais vingt ZIMADJS s'interposèrent immédiatement : "halte ! Vous venez de gauche et voilà les Goblins qui arrivent de droite. Ils ont la priorité. Vous taperez après, s'il vous plaît !..."

"Je ne comprend rien à ce scroll ! hurla le magaud.. Il ne te plait pas, mon joli dessin ? Je l'ai fait pour te faire plaisir, assura une petite ZIMADJE toute rouge et au bord des larmes.

Et la bataille commença. Heureusement, les Kobolds n'avaient pas rangé leur chambre et, privés de récréation, n'eurent pas le droit de nous assaillir.

Les ZIMADJS, comprenez-vous, sont des créatures bi-dimensionnelles. De face on les voit bien, mais de profil, c'est comme s'ils n'existaient plus. Et ils sont serviables ! ils sont gentils ! sages ! vraiment très très bien élevés. Un Zimadj qui ne peut pas rendre service c'est comme un dé sans face : ça se sent très mélancolique. Et peut-on avoir le coeur de faire de la peine à de si précieuses créatures ? "ça y est ! s'écria l'un d'eux, j'ai reparé le vieux ressort cassé, ça marche !" le ressort ? quel ressort ? pensâmes-nous tous ensemble, Orcs, Goblins, mes assistants et moi-même. Le ressort de la grande trape qui couvrait toute la surface de la salle. Nous basculames tous ensemble dans la terrible fosse. "Attendez qu'on vous éclaire !" supplia un ZIMADJ en saisissant une torche.

30 mètres plus bas, une forêt de pieux métalliques effilés comme des aiguilles attendaient notre arrivée en baissant modestement les yeux.



Mort aux grosbills !

Fréquence : trop souvent ;
Classe d'armure : — 7 (au minimum) ;
Vitesse : 6 ;
Dés de coup : 8 (72 points de coup) ;
% dans le repaire : 50 % rue d'Ulm ;
Type de trésor : Guide du Maître du Donjon ;
Attaque : 5 — 12 (couteau de boucher) ;
Attaques spéciales : voir plus bas ;
Défenses spéciales : voir plus bas ;
Résistance à la magie : standard ;
Intelligence : pardon ??...
Alignement : cahotique-couard ;
Taille : L (2 m de diamètre) ;
Aptit. psionic : 173/173 = 346 (ne sait pas s'en servi
B, C, D, E/F, G, H, I, J

Depuis quelque temps, une maladie terrible, contre laquelle nous avions tenté de lutter il y a longtemps dans Casus Belli, a tendance à ressurgir : la gros billite galopante.

Le premier stade de cette maladie frappe surtout les plus jeunes mais elle n'épargne pas pour autant les plus vieux.

Par quoi se manifeste ce premier stade ? Très simple : une tendance à faire du Dungeon Master Guide son livre de chevet favori (surtout du côté des objets magiques et autres reliques).

Le deuxième stade est lui, plus alarmant ; en effet, il s'agit de la période dite éruptive, ce symptôme quant à lui ne trompe pas. Discrètement (l'air de rien), des annotations poussent d'une manière subreptice sur la feuille de personnage du joueur entre deux périodes de jeu (en général entre les stations de métro Nation et Châtelet qui mènent à la session de jeu). Ces annotations ne peuvent pas tromper, les boutons ont généralement la forme suivante : (anneau de protection + 3, girdle of giant strenght, gauntlets of ogre power, épées vorpale ou sharpness, anneau de résistance au feu, staff of the magi...).

Le troisième stade de la maladie est lui, beaucoup plus terrible ; en effet, les manifestations d'ycelle attaquent quant à elles directement le personnage et ses ravages sont terribles. Les manifestations physiques de la phase 3 sont les suivantes : attaque des caractéristiques, tel que Force : 19, 20 et j'en passe ; Constitution : 25 *« c'est plus facile pour régénérer ! »*; Intelligence : 24 *« c'est bien, on est immunisé à plein d'illusions ! »* etc...

Ensuite, les points de coups sont attaqués et ont une fâcheuse tendance à enfler d'une façon alarmante ; quant aux niveaux, d'une session de jeu à l'autre, ils progressent avec une régularité qui défie toutes les lois de la mathématique.

A CE STADE, LA MALADIE EST CRITIQUE MAIS PAS COMPLETEMENT DESESPEREE ; UNE AMPUTATION IMMEDIATE DES NIVEAUX CONCERNES ET DES PROTUBERANCES MAGIQUES PERMETTRAIT DE SAUVER LE PERSONNAGE.

Malheureusement, cela se passe rarement et l'on plonge inexorablement vers l'apparition du 4e et 5e stade de la maladie.

Le quatrième stade : ce stade est critique et irréversible, plus rien ne peut être fait pour guérir un personnage aussi gravement atteint. Les stygmates de ce stade sont les suivants : des pustules purulentes apparaissent sur la feuille, elles ont pour nom « reliques » et donnent au personnage des pouvoirs alarmants. Ensuite, le sujet aura tendance à développer des immunités tout à fait inquiétantes à différentes choses : le feu, les psys, les armes non magiques, etc... Le niveau du personnage a démesurément enflé au-dessus du 15e niveau (dans le cas contraire, c'est beaucoup plus grave). Le personnage se verra alors irrémédiablement propulsé vers le 5e stade.

A ce stade, le personnage est compulsivement attiré vers les Dieux et autres créatures fabuleusement puissantes et sa maladie l'oblige à les combattre et à... les tuer ! ! ! !

— *Les mortels ne sont plus ce qu'ils étaient !*

— *A qui le dis-tu, mon bon Zeus ?*

C'est à ce stade que le personnage ne peut s'empêcher de clamer à tout le monde qu'il a tué Seth, Donblass, Odin, piqué le marteau de ce mickey de Thor...

— *Tu savais que tu étais mort Seth ?*

— *Non Zeus, ce mortel devait rêver !*

— *Si je tenais l'abruti qui dit qu'il m'avait pris mon marteau, je lui casserais bien sur la tête !*

— *Calme-toi Thor, ils sont malades.*

— *Oui, ils ne savent pas ce qu'ils font !*

— *Tiens, qui es-tu toi, un nouveau ?*

Ce stade de la maladie est d'autant plus critique qu'il enlève tout amusement aux joueurs, terrorise les maîtres de jeu incapables de tenir tête à des joueurs pareils, et rend les aventuriers si puissants qu'ils n'ont plus rien à faire, hormis de méditer sur la force cosmique et de son influence sur la profondeur de leur nombril. (Si vous vous demandiez à quoi ressemble quelqu'un qui s'est pris un plateau de la balance cosmique sur le coin de la gueule, ne cherchez plus, vous avez trouvé !)

A ce stade, la maladie est si critique que l'euthanasie du personnage est plus que nécessaire.

« Allocution du docteur Von Froideval sur le grosbillitisme aigu à croissance centripète, et son influence sur les joueurs encore sains d'esprit, au huitième congrès des doctes dungeonners ».



Trêve de plaisanterie. Pour loufoque que celà puisse paraître, les situations décrites plus haut existent et chose plus grave, sont en constante croissance.
Oh, rassurez-vous, ils ne sont pas les seuls ; aux Etats-Unis aussi, nous avons nos cas de grosbillitisme. Par exemple, avez-vous déjà entendu parler du ranger du 1000e niveau dont le château de pierre massive est tiré dans les airs pour 500 dragons d'or chevauchés par 500 rangers du 20e niveau (100 % véridique !).
Un jour aussi, tous les designers de l'étage (1) se sont mis à hurler de rire : je m'approchais alors pour connaître la cause de l'hilarité générale, et l'on me tendit une lettre adressée à Gary Gygax qui demandait sur un ton navré de publier un autre Deities and Demi gods : « *parce qu'on a déjà tué tous les dieux et que l'on voudrait bien en avoir d'autres pour que l'on puisse continuer à s'amuser !* ».
Qu'est-ce que vous pouvez bien trouver à répondre à une lettre comme çà ? (Ne vous inquiétez pas, tout le staff leur a répondu une lettre fort croquignolette).
Mais le plus grave dans tout celà, c'est que cette situation appelée « Monty Hall » (du nom des Monthy Python, suivie du mot entrechambre, qui peut se traduire comme étant l'antichambre du délire), est en train de prendre une importance croissante en France. C'est leur problème, me direz-vous ? Pas du tout ! Car ces personnages sévissent dans des clubs et dégoûtent des joueurs sérieux du jeu par leurs pitreries lamentables ; ces joueurs préfèrent abandonner le jeu plutôt que de sombrer dans leur délire, et s'en vont. Et comme c'était généralement les joueurs sérieux qui tenaient le club, ce sont tous les joueurs qui en pâtissent car finalement le club ferme ! Il y a déjà eu de nombreux exemples de cela en France et malheureusement, cela continue.
Il est grave que des joueurs qui jouent à Jackpot & Débiles nuisent aux vrais joueurs avec leur débilité qui relève plus de la maternelle que de Donjons & Dragons ; car l'attitude qui consiste à dire que « *mon paladin est plus balaise que le tien* » n'a rien à faire dans le jeu.

Maintenant, je vais vous parler de vrais joueurs et des plus connus d'entre eux, puisqu'il s'agit de Gary Gygax et des plus anciens joueurs américains avec qui j'ai eu le plaisir de jouer toutes les semaines pendant deux ans.
Le niveau le plus haut de l'un des personnages de Gary est le 20e et il s'agit du mage bien connu Mordenkainen. Eh bien, ce mage ne possède aucune relique et pour arriver au 20e, Gary l'a joué pendant « 10 ans » et non pas deux mois comme certains. Il possède certes des objets magiques puissants, mais après tout, il est un vrai 20e niveau.
Les autres personnages de ces joueurs américains tels que Rob Kunz, Jim Ward, Dave Sutherland, Frank Mentzer et consorts, dépassent rarement le 15e niveau. Et celà fait bien des années qu'ils jouent.
De tous les joueurs que je connaisse aux Etats-Unis, il y en a fort peu qui possèdent une relique (pas plus de deux) et je puis vous garantir que pas un n'a jamais osé lever une épée sur un dieu et pu voir la fin de sa course avant d'être mort.
Parlons de mon cas personnel : après 7 ans de jeu assidu (souvent 40 heures par semaine), mon plus haut personnage est un paladin du 17e niveau qui est devenu Commandeur de l'Ordre des Templiers. Il a perdu 3 fois tous ses objets magiques et n'a pas réussi à garder plus d'une des trois reliques sacrées de l'Ordre du Temple qui lui avait été confiée. Et je suis pourtant loin d'être considéré comme un mauvais joueur. Mais les reliques sont comme le miel, elles attirent les mouches, et quand ces mouches sont au-dessus du 15e et des non-players de surcroît, vous n'avez généralement pas fini d'y prendre du plaisir.
Mon personnage le plus puissant est, quant à lui, devenu empereur après plus de deux années d'une course politique intense et la clôture de deux monstrueuses batailles d'armées où, dans le dernier cas, plus de 300 000 créatures se sont affrontées et où je n'ai gagné que de justesse, perdant plus de 300 de mes grands nobles dans le combat.
Ce personnage devenu Lord of the Vardrants (notre équivalent des nazguls) est un des plus puissants que je connaisse qui soit monté normalement. Il possède en outre toutes les dents de Dalvenart, mais il ne les a conquis qu'au travers de plus de 25 donjons qui ont fait perdre la vie à plus de 45 personnages joués par des joueurs amis ; car une quête de relique n'est pas une partie de plaisir. En outre, le simple fait de détenir des dents de Dalvenart a fait subir à mon personnage plus de soixante tentatives d'assassinat !
Quant aux Dieux, il s'y est attaqué une seule fois en détruisant un temple de Râ et croyez-moi, il n'est pas prêt de recommencer. Et bien maintenant, ce personnage est devenu un non-player et je ne le joue plus qu'en prenant des décisions pour gérer l'immense empire qu'il gouverne, et jamais plus dans des donjons. Et, pour en arriver là, il m'a fallu des milliers d'heures de jeu.
Afin que vous puissiez lutter contre le fléau des donjons délires ! voilà quelques règles d'or :

1 – Pas d'objet magique durable avant le 3e niveau.

2 – Pas d'objet magique puissant avant le 9e niveau.

3 – Pas d'objet magique très puissant avant le 12e niveau.

4 – Pas de relique avant le 15e niveau, *et encore, calculez le donjon pour que les aventuriers n'aient qu'une chance minime de réussir à l'obtenir ; et ensuite de réussir à la garder (il est toujours plus facile à des non-players characters de ramasser une relique sur le cadavre de son nouveau possesseur plutôt que d'aller la chercher dans un donjon). En outre, n'hésitez pas à avoir la main lourde sur les effets néfastes.*

5 – N'altérez jamais ! ! ! les caractéristiques naturelles d'un personnage sous aucun prétexte.

6 – Ne faites jamais de cadeau ; si un personnage doit mourir, qu'il meurt !

7 – Les clercs ne perdent pas leur temps à ressusciter un personnage d'un niveau inférieur à 12 *et encore faut-il qu'ils soient chèrement payés. Idem pour la restauration.*

8 – Les clercs ne perdent pas leur temps pour relever un mort d'un niveau inférieur à 5, *et encore faut-il qu'ils soient payés pour celà.*

9 – Certaines façons de mourir doivent être irrémédiables.

10 – Si certains objets vous paraissent suspects quant à leur origine ou trop puissants, rayez-les ou refusez-les.

11 – N'acceptez pas les personnages dont le niveau vous paraît douteux.

12 – Les dieux sont insensibles à la magie humaine, *et ne peuvent être blessés par une arme forgée par un mortel. Toute attaque d'humain contre un dieu verra tout le panthéon de celui-ci se retourner contre lui. Par contre un dieu ne peut de lui-même nuire à un mortel sinon par l'entremise d'un autre mortel. Le premier cas nullifie le second.*

13 – Si les personnages deviennent trop puissants, transformez-les en personnages non-joueurs.

14 – « Masterisez » le donjon sans tenir compte des joueurs qui pourraient tenter de vous influencer.

15 – Si vous avez joué des Monthy Hall, effacez tout et recommencez à zéro.

Si vous suivez toutes ces règles, vous pourrez prendre un grand plaisir à jouer et celà pendant de nombreuses années, ce qui ne sera pas le cas avec un Monthy Hall et vous ne dégoûterez personne du jeu.
Alors, à bon entendeur salut et mort aux mickeys. □

François Marcela-Froideval

(1) Ami de Gary Gygax et fondateur de Casus Belli, François Marcela-Froideval a collaboré deux ans sur place, à Lake Geneva, à l'équipe de TSR ; notemment sur le Monster Manual II et continue à préparer plusieurs ouvrages pour AD & D.

MEGA

Gazette Galactique

Après une année de jeu, MEGA va subir une complète révision. Si certaines règles ne demandent qu'à être réajustées ou complétées, d'autres qui manquaient vont être créées ; et surtout, celles qui n'ont pas offert ce que l'on attendait d'elles vont être mises à la casse et remplacées par des mécaniques plus performantes. Il en sera ainsi pour deux pièces maîtresses : le Combat, ci-dessous, et la Magie (plus tard !).



LE COMBAT
version révisée

Ce chapitre décrit :
— deux nouvelles caractéristiques : capacité d'Attaque, capacité de Défense.
— trois types de défense : parade, esquive, contre-attaque.
— l'ambidextrie, et ses effets en combat.
— les blessures, et leurs effets en combat.
— l'expérience en armes blanches : l'Apprentissage d'une arme complexe, la Maîtrise d'une arme due à l'habitude.
— le combat à mains nues « traditionnel ».
— le combat à mains nues « en arts martiaux ».
— l'affrontement de plusieurs adversaires.

Il ne décrit pas :
— l'ensemble des techniques d'arts martiaux.
— les combats avec armes à feu ou modernes.

Rappel de toutes les abréviations de cet article :
F : force
D : Dextérité
R : Réflexe
CA : Classe (ou coefficient) d'Attaque d'une arme.
CD : Classe (ou coefficient) de Défense d'une arme ou d'un objet protecteur.
pF : point de Force
pVi : point de Vitalité
mF, mR, ... : « marge » de la caractéristique de base concernée.
ATT : l'Attaquant.
DEF : le Défenseur.
At : caractéristique « Capacité d'Attaque »
Df : caractéristique « Capacité de Défense »
FC : Force de Coup
S4D6 : Somme de 4 dès à 6 faces.
% : pour cent, ou « en pourcentage ».
M : Maîtrise d'une arme.
Ats : capacité d'Attaque spécifique avec une arme donnée.
Dfs : capacité de Défense spécifique avec une arme donnée.

Capacité d'attaque, de défense

A la création du personnage, on définit deux nouvelles caractéristiques allant de 4 à 24, toutes deux reflet des dons de combattant du personnage.

La capacité d'attaque, notée At est égale à la Force plus le Réflexe, le tout divisé par deux et arrondi à l'inférieur.

At = (F + R)/2 arrondi inférieur

Df = (D + R)/2 arrondi supérieur

La capacité de défense, notée Df, est égale à la Décision plus le Réflexe, le tout divisé par deux et arrondi au supérieur.

At et Df sont des caractéristiques de base, elles sont sujettes à une augmentation si le joueur possède une Maîtrise dans une armée donnée (voir Apprentissage et Maîtrise). On définit alors **une At et une Df spécifique** de l'arme considérée qui est égale à At (ou Df) plus la valeur de la maîtrise M.

Ats = (At + M) ; Dfs = (Df + M)

Ces valeurs spécifiques seront notées sur la feuille de personnage face à l'arme possédée.

Sur ces bases, on définit **3 pourcentages de défense ;** dans ces formules, At et Df seront remplacées par Ats et Dfs si l'arme utilisée est maîtrisée.

La parade :
% = (Df + CD arme DEF) × 3 − (CA arme ATT) × 3 *
L'esquive :
% = (mR + mD) × 2
La contre-attaque : % = (At)

L'utilité de ces actions est détaillée au chapitre CHOIX DU DEFENSEUR.

Pour la commodité des exposés, nous utiliserons dans la suite de l'article les abréviations suivantes : DEF pour défenseur, ATT pour attaquant, FC pour force de coup, CA et CD pour coefficient d'attaque et de défense d'une arme, M pour la maîtrise d'une arme, At pour la caractéristique Attaque, Df pour la caractéristique Défense, Ats et Dfs pour l'Attaque et la Défense avec une arme spécifique maitrisée.

Le principe du combat

L'ATT est celui qui a le plus haut score en Réflexe, ou celui qui a l'avantage de la surprise ou, tout bonnement, le DEF du tour précédent qui réplique. Notons que deux adversaires peuvent rester en parade face à face à s'observer avant de combattre... ou autre action.

Le MJ fait la différence entre l'At de l'ATT et la Df du DEF. Il déduit une valeur X, comprise entre 0 et 24, à laquelle correspond, sur le tableau A, un seuil que l'ATT doit atteindre pour toucher son adversaire. A moins qu'il n'attende en parade, l'ATT lance ses D6, de 3 à 5 selon sa Force, *SIMULTANEMENT* le DEF choisit sa tactique de défense (parade, esquive ou contre-attaque) et lance 1D100. Le MJ fait la lecture des deux tirages en même temps et en déduit, de part et d'autre, les dégâts éventuels.

En accord avec les règles de MEGA déjà existantes, les combattants peuvent choisir d'engager des pF pour forcer la décision (de 1 à 5 pF). En sachant que 1 pF engagé augmente de 1 l'At, de 1 % la contre-attaque, de 2 % l'esquive, de 3 % la parade. Une fois l'action terminée, les points de Force sont perdus, avec les conséquences que cela entraîne ; par exemple lancer de 3d6 au-dessous de 10 pF, Force insuffisante pour utiliser certaines armes...

1 pF = + 1 % en contre-attaque
+ 2 % en esquive
+ 3 % en parade
+ 1 en At

10 rounds (= 1 tour = 1 mn) de combat ininterrompu (par exemple 5 At, 5 parades) consomment 1 pF.

** Le joueur note, sur sa feuille de perso, pour chaque arme, son % de parade propre (1ère partie de la formule) et en combat le MJ calcule le nombre à retirer en fonction de l'arme de l'attaquant (2e partie de la formule), ce qui d'ailleurs peut être préparé à l'avance sur les fiches résidents.*

● L'attaquant

Le seuil X est déduit du tableau A, on peut aussi le calculer : une tranche de 2 points de (At-Df) correspond à 1 Pt de X à ajouter ou à retrancher de 12 suivant le cas.

Si le résultat final (SD6-X) est positif, le coup porte, on lit alors tableau B LA FORCE DU COUP (FC) (1 pVi de dégât par tranche de 3 pts de (SD6-X). Les dégâts infligés sont égaux à la somme de la FC + (CA de l'arme utilisée) - (protection de la victime).
Toute protection corporelle ayant laissé passer un coup, ((FC + CA) supérieurs au CD) sera considérée comme abimée dans la zone blessée et ne s'opposera plus aux coups s'ils sont portés dans cette même zone (valable pour les lames uniquement). Pour les blessures par choc, la protection sera dite déformée.

Si le résultat final (SD6-X) est négatif, l'attaque échoue avec des conséquences proportionnelles à la gravité de l'échec (tout ceci se lit tableau B).

● **de - 1 à - 5 : l'ATT rate son adversaire.**

● **de - 6 à - 10 : Malus pour l'ATT lors de la Réplique du DEF.** 2 points à retrancher au X par point en-dessous de - 5, l'attaquant est emporté par son geste, et sera désavantagé durant un instant.

● **A partir de — 11 : Echec critique de l'ATT.** Le DEF peut en profiter pour porter un coup « en passant », dont les dégâts sont égaux à la Force de Coup indiquée + le CA de l'arme du DEF.

Quand l'ATT malheureux devient DEF, au tour suivant, non seulement le malus de — 10 en Df, cité plus haut, reste valable, mais de plus il ne peut tenter aucune parade, esquive ou contre attaque. Tout ceci ne s'applique pas si le DEF a réussi une esquive et donc rompu le combat. Le MJ interprètera les échecs en fonction de la logique de l'action.

● Le choix du défenseur

Le DEF a le choix entre 4 possibilités :

— LA FUITE : issue offerte uniquement après avoir subi l'attaque ; elle est considérée comme réussie si la vitesse de déplacement du fuyard est supérieure à celle de tous ses poursuivants.

$$vit = \frac{R + D}{4} \text{ en mètres/seconde}$$

(mais - 1 m/s par pVi perdu).

— LA PARADE : *la formule, quelque peu barbare, tient compte de nombreux paramètres : l'adresse du DEF (Df), le rapport de force des armes en présence (CD arme DEF - CA arme ATT), l'apprentissage du DEF dans l'arme qu'il utilise (CD arme DEF), la maîtrise éventuelle dans cette arme (Dfs remplace Df).*
La parade échoue si le jet sous le pourcentage est raté ; le DEF encaisse alors (FC + CA) pVi de dégâts moins le CD des protections corporelles éventuelles de la zone touchée (voir BLESSURE).
La parade est efficace si le jet sous le pourcentage « parade » réussit. Le DEF ne perd pas de pVi.
Si la FC est supérieure au CA de l'arme du DEF, le DEF doit faire un jet sous (pF + CA arme DEF - FC) avec 4d6 : s'il rate, son arme lui est arrachée des mains et vole à (FC + 1d4) mètres **! Sa parade est réussie, il ne perd pas de pVi, mais il se retrouve désarmé. Si le MJ est un peu trop fatigué pour faire des calculs, il peut faire tirer simplement 4d6 sous la Force afin de ne pas ralentir l'action.

— L'ESQUIVE : elle permet d'éviter totalement un coup, quelle que soit sa puissance. Mais le DEF ne peut esquiver éternellement, le pourcentage est dégressif suivant la formule : ESQ = ESQUIVE - (n-1) × (R ATT - R DEF), n représentant le nombre d'esquives successives et R le réflexe. Si R DEF est supérieur à R ATT, le pourcentage d'esquive restera inchangé quel que soit le nombre d'esquives successives.

Exemple :
R Att - R Def = 4
Esquive Def = 24 %
- 1ère esquive : n = 1
donc ESQ = 24 - ((1-1) × (4)) × esquive normale : 24 %
- 2e esquive : n = 2
ESQ = 24 - ((2-1) × 4) = 20 %
- 3e esquive : n = 3
ESQ = 24 - (2 × 4) = 16 %
etc...

A la suite d'une esquive réussie, le combat reprend à zéro.

— LA CONTRE-ATTAQUE : l'option la plus dangereuse, mais aussi celle qui peut faire basculer le combat de manière spectaculaire en faveur du DEF. Si le jet de pourcentage est réussi, l'ATT est touché : il encaisse une perte de pVi égale au CA de l'arme du DEF multiplié par le résultat de 1d4, donc 0 à mains nues. La prise en compte ou non des protections corporelles et la localisation sont laissées au gré du MJ en fonction du « défaut de la cuirasse » logique suivant la protection de l'ATT.
Une contre-attaque réussie bloque toute action de l'ATT ayant un Réflexe inférieur à celui du DEF ; dans le cas contraire le DEF subira l'assaut de l'ATT *SIMULTANEMENT* à la contre-attaque. Une contre attaque ratée laisse le DEF à la merci de l'ATT, les protections corporelles seront ici prises en compte dans la mesure où celles couvrent la zone blessée. En cas d'échec critique de l'ATT, les points de coup blessant l'attaquant seront ajoutés aux dégâts de la contre-attaque réussie.

***** Gênant si cette arme était justement... sa main !*

« Puissance » de l'ATT

pF	4 → 10	11 → 20	21 → 24
SD6	3D6	4D6	5D6
+ 1 D 6 si l'attaquant réussi une attaque par surprise.			

TABLEAUX DE RESOLUTION DE COMBAT

Détermination du X (Tableau A)

At-Df	... ...	- 20 - 19	- 18 - 17	- 16 - 15	- 14 - 13	- 12 - 11	- 10 - 9	- 8 - 7	- 6 - 5	- 4 - 3	- 2 - 1	0 0	1 2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12	13 14	15 16	17 18	19 20	... ...	At-Def
X	23 24	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1 0	X

Réussite du coup (Tableau B)

... - 23	-22•20	-19•17	-16•14	-13•11	-10	-9	-8	-7	-6	-5 0	1•3	4•6	7•9	10•12	13•15	16•18	19•21	22•24	...
+ 1 pVi tous les 2 points	+ 4	+ 3	+ 2	+ 1 pVi	malus en Df de l'ATT lorsqu'il va devenir DEF.					Le DEF évite le coup.	+ 1 pVi	+ 2	+ 3	+ 4	+ 5	+ 6	+ 7	+ 8	1 pVi tous les 2 pts
Echec Critique. FC : Force du Coup du Def « en passant » - Dégât : FC + CA					- 10	- 8	- 6	- 4	- 2		Force du coup = FC (Dégâts = FC + CA)								

BLESSÉ !

Pour tout coup blessant le DEF, le MJ localisera la blessure par un jet de pourcentage (Cf C.B. N 19, avec les précisions suivantes : les attaques de dos atteignent : crâne, dos ou fessiers, les attaques de côté atteignant un bras ou une jambe blesseront bien sûr ceux du côté de l'attaquant...) puis déduira les dégâts le CD éventuel des protections de la zone touchée. Le DEF est déclaré blessé seulement si les dégâts sont supérieurs au CD des protections de la zone.

— DE 1 à 3 pVi PERDUS D'UN COUP : la blessure est considérée comme LEGERE, on ne tiendra pas compte des conséquences de localisation sauf pour le cœur (mort) atteint par une lame. Les blessures à la tête correspondent aux balafres...

Une blessure comprise entre 3 et 7 pVi perdus par choc à la tête assomme le DEF pendant le temps nécessaire aux autres joueurs pour le soigner, sinon 1d20 heures.

— DE 4 à 7 pVi PERDUS D'un SEUL COUP : TETE : Coma, COEUR : mort, TORSE ET ABDOMEN ; blessure incapacitante (At et Df réduites du nombres pVi perdus), jambes et pieds : incapacité de fuir, BRAS DOMINANT : nécessité d'engager des pF pour garder l'arme en main (engagement = pVi perdus - 3), MAIN DOMINANTE : incapacité à garder l'arme en main. Perte de 1d6 pVi par heure si non soignée, immobilisation du membre touché tant que la moitié des pVi perdus n'est pas récupérée.

— AU-DESSUS DE 7 pVi PERDUS D'UN SEUL COUP : la blessure est considérée comme GRAVE. TETE ET COEUR : mort, TORSE ET ABDOMEN : le blessé s'écroule et est hors de combat, JAMBES : le DEF tombe à terre (consommation de 2 pVo par tour pour rester debout), fuite impossible. BRAS ET MAIN DOMINANTE : une perte de plus de 10 pVi équivaut à une main ou un pied tranché net ou écrasé.

Une blessure par **choc** inférieure à 7 pVi perdus dans la région du cœur n'est pas considérée comme mortelle. Perte de 1d6 pVi par heure si pas de soins, 1d6 jours d'immobilisation pour les membres touchés.

Le dernier coup : quand le calcul donne une perte de pVi qui fait que le DEF meure, le MJ « adaptera logiquement » la localisation de son ultime blessure.

Remarques : une arme à 2 mains nécessite 2 bras et mains valides pour être manœuvré : toute blessure entre 4 et 7 pVi nécessitera l'engagement de pF pour continuer à manœuvrer l'arme (valable pour épée à deux mains, katana, armes d'hast, archerie).

Utiliser la main non dominante

Le MJ peut décider de considérer ses persos comme malhabiles de la main non dominante et incapable de s'en servir efficacement, ou appliquer les malus suivants :

Si la main ou le bras dominant est gravement blessé, le joueur peut décider de continuer le combat en tenant l'arme dans sa main non dominante : les caractéristiques de combat changent.

CD arme = CD minimum de l'apprentissage.
Df = Df - Y ; At = At - Y ; Y = 1d4 + 3
(le malus Y correspond à la plus ou moins grande affinité du joueur pour l'ambidextrie).

Parade : le CD est amputé de l'engagement obligatoire en pF si le bras dominant est touché (voir plus haut) ou si l'un des bras est touché pour une arme à 2 mains ; en aucun cas, il ne sera inférieur à 1.

L'esquive : elle est impossible si le DEF est blessé gravement.

APPRENTISSAGE ET MAITRISE :
L'ACQUISITION DE L'EXPERIENCE EN ARMES BLANCHES

Le principe de base est que le maniement d'une arme blanche doit être appris avant d'être maîtrisé. L'apprentissage, c'est les gestes que l'on sait faire, et la maîtrise, la perfection de ces gestes.

● **L'APPRENTISSAGE**

Il est fonction de la complexité du maniement d'une arme : pour certaines, il n'est pas nécessaire (dague, crosse de fusil) ; pour d'autres il est long et fastidieux (katana, arts martiaux). Il y a deux systèmes :

— l'augmentation du CD, depuis une valeur minimale, jusqu'à la valeur équivalant au CA (épée longue, Katana), ce qui équivaut à un malus à la parade proportionnelle à l'inexpérience.

— un malus au toucher : (lance de tournoi, ARCHERIE). Ces valeurs figurent sur le nouveau Tableau des Armes.

● **LA MAITRISE**

Elle correspond à l'acquisition d'une science de combat ; les armes ne nécessitent pas toute une maîtrise (chef anglaise, crosse).

*** A ce stade, le personnage fait mieux d'augmenter en priorité ses caractéristiques.*

Le système d'expérience

La maîtrise va utiliser les points d'expérience.

— à la création du personnage : (At × 50) points d'expérience.

— durant la mission : indépendamment des « points de mission » prévus par le MJ, gain proportionnel au nombre de pVi infligés par arme blanche en combat véritable (adversaire armé et voulant se battre). De 0 à 25 pVi : rien ; 25-50 : 1d100 ; 50-75 : 1d100 × 2 ; 75 -100 : 1d100 × 3 ; 100 pVi et plus : 1d100 × 4 à répartir sur les armes utilisées durant la mission (à noter sur la FdP).

— pendant l'intermission : de 0 % à 20 % des points d'expérience de la mission selon la valeur en At du personnage : 4 à 8 : 0 %** ; 9 à 12 : 5 % ; 13 à 16 : 10 % ; 17 à 20 : 15 % ; 21 et plus : 20 %. Ces points peuvent être allouées aux armes blanches*** ou conservés pour gagner des points de caractéristiques.

CAS DE POURCENTAGES DE PARADE SUPERIEUR A 100

Le joueur pourra choisir entre réussir sa parade presque à tout coûp (le 00 restant un échec) ou pouvoir en tenter 2 par tour avec une réussite égale au pourcentage divisé par 2. (utile contre les dagues). Ce système est adaptable à tous les pourcentages de réussite supérieurs à 100. (au gré du MJ et selon la vraisemblance).

CAS PARTICULIERS

Combat à mains nues

En position de DEF, le joueur se battant contre un adversaire armé, pourra lui prendre son arme s'il réussit d'affilée une parade et un jet sous sa Force avec 1d100.

En position d'ATT, si les dégâts infligés sont inférieurs à la CD des protections de la zone touchée, l'ATT se brisera les phalanges de la main ayant servi à l'attaque (01-60 : main dominante, 61-99 : main non dominante). La perte en pVi est égale à la FC.

Arts martiaux

CA = CD et évoluent de pair (voir tableau des armes).

L'utilisation d'arts martiaux est incompatible avec le port de protections corporelles. Toute blessure supérieure à 3 pVi perdus rend inutisable cette « arme ».

Le joueur devra pour maintenir sa forme s'entraîner une heure par jour au petit matin blême de préférence, on ne pourra plus engager de point de F ou de Vo.

Arrivé à CA = 4, CD = 4, il pourra engager 1 ou 2 points de (Vo) volonté en plus de sa possibilité d'engagement de (Pf) points de force. Les arts martiaux feront l'objet d'un article ultérieur plus détaillé !.

Katana : l'arme une fois maîtrisée (M supérieure ou égale à 1) le joueur dédaignera les protections corporelles de CD supérieur à 2 (protections lourdes) qui le gênent dans la recherche de la pureté du geste.

L'ambidextre, cet animal étrange

A la création du personnage tirer 1 D 100 : 00-09 : ambidextre, 10-29 gaucher, 30-,99 droitier. L'ambidextre a l'avantage sur le gaucher et le gaucher sur le droitier.

● **Combat à deux armes :**

L'ambidextre possède deux bras dominants, il peut donc se battre avec 2 armes à la fois si elles sont toutes les deux manœuvrables d'une main. Si l'arme requiert une force minimale pour être maniée (F min), l'ambidextre devra posséder une Force supérieure ou égale à (F min) × 1,5 pour en manier 2 identiques en même temps.

ATTAQUE : 1 ou 2 attaques suivants l'arme, par arme et par tour.

● **Tactiques de Défense :**

— parade simple : 1 parade par arme et par tour avec :
CD arme DEF = CD arme utilisée

— parade des fers croisés : utilisation des 2 armes pour une seule parade : CD arme DEF = CD arme 1 + CD arme 2.

— contre-attaque : 1 par arme et par tour, combinaison possible avec une parade simple.

— esquive : 1 par tour.

● **Expérience :**

Une arme apprise ou maîtrisée l'est pour les deux bras.

Lances et combats (armes d'hast)

● **Lance en attaque**

— contre-attaque DEF réussie : le DEF vient au contact de l'ATT mais ne lui retire pas de pVi.

— Contre-attaque DEF ratée : le DEF est empalé sur la lance et perd (CA lance × 1d10)pVi.

TABLEAU DES ARMES BLANCHES

	ARME	CA	CD	long. m	F min	APPRENTISSAGE CD+1	CD+2	CD+3	CD+4	Malus	MAITRISE M max	1pt de maît. pour
	Poing-Pied	0	0									
	Arts martiaux*	0-4	0-4			200	500	1000	1500		10	500
	Poignard - Stylet*	1	1	0,30							4	500
	Coutelas - Dague*	2	2	0,50							4	500
	Rapière	3	1-3	0,90		200	500				5	500
	Epée courte - Glaive	3	1-3	0,60		100	300				5	500
	Epée longue sabre	4	2-4	1,00	10	200	500				5	500
	Epée à 2 mains	7	z-z+3	1,50	16	100	300	600			5	500
	Cimeterre	6	2-6	0,80	10	100	300	600	1000		5	500
	Katana	7	3-7	1,10	10	200	500	1000	1500		10	500
	Kriss*	3	2	0,40							4	500
	Fleuret	0	0	1,10							4	500
	Fléau d'arme	4	4	1,30	12	500				- 3	4	500
	Masse	4	4	0,60	12						4	500
	Morning Star	5	5	0,70	12						4	500
	Casse-tête - Massue	2	2	0,60	9						4	500
	Bec de faucon	2	2	0,60							4	500
	Hache d'arme	6	3-6	0,80	12	200	500	800			6	500
Armes d'Hast	Pique javeline	2	2 ou 1	1,50/1,0							3	500
	Lance	3	3 ou 1	2,50	10						3	500
	Lance de tournoi	5	5 ou 2	3,00	12	1000				-6	3	500
	Pertuisance Corsèque	4	4 ou 1	2,50	10						3	500
	Trident	3	3 ou 1	1,50							3	500
	Baïonnette sur fusil (seule : CF dague)	4	4 ou 1	1,20 0,50							3	500
	Pierre 1 kg	1	1									
	Pierre 5 kg	5	5		10							
	Bâton	1	1									
	Matraque Tuyau métal Marteau clef anglaise	2	2	0,80								
	Hache outil	2	2	0,30								
Archerie	Fronde	2	0	0,50		500				- 2	5	300
	Arc court	4	1	1,00	10	1000				- 3	5	300
	Arc long	5	1	1,80	10	1000				- 3	5	300
	Arbalète	5	2	0,80								
	Sarbacane	0	0	1,50		500				- 1	5	300
Crosses	Fusil	3	3									
	Laser lourd Fusil plasma	4	4									
	Pistolet revolver Pistolaser	2	0									

*** On lit, sur le tableau des armes, le nombre de points d'expérience nécessaires pour gagner, dans une arme spécifique, 1,2,3, ou 4 points de maitrise.

* : 2 attaques par round.

● **Lance en Défense**

– l'ATT est tenu à distance et ne possède pas de lance : Df = Df + CA lance. Si le coup porte, le DEF ne perd pas de pVi mais l'ATT vient au contact du DEF ; la lance est alors considérée comme un vulgaire bâton avec CA = CD = CD min de l'arme d'hast considérée.

Pour se dégager, le DEF devra réussir un jet d'Esquive. Si les deux combattants ont des armes d'hast, le « porteur de lance » sera celui possédant l'arme la plus longue.

Archerie

Le malus d'inexpérience doit être retranché au résultat des 4d6 (voir table de réussite de jet, MEGA p114). La maîtrise sera ajoutée au résultat des 4d6.

L'arbalète représente un cas particulier, elle sera assimilée à une arme à feu et sera donc régie par le pourcentage de précision de tir (règles p. 113), avec un malus de 20 % par tranche de 25 mètres séparant le tireur de l'objectif.

Dégâts :

Arc et fronde : dégâts = CA + 1d6
Sarbacane : dégâts = 1d3 sans poison...
Arbalète : dégâts = CA + 2d6

Parade avec bouclier

CD arme DEF = CD bouclier.
Si la FC est supérieure de plus de 4 au CD du bouclier, le bouclier est arraché des mains du DEF.

Epée à deux mains

Le CD est fonction de la FORCE (pF) du possesseur : de Z à Z + 3 (apprentissage).

pF	16-18	19-20	21-23	24
Z	1	2	3	4

Combat seul contre beaucoup ! (2 à 5)

Bonus :

— + 1 pt en At pour chaque ATT par attaquant en plus de 2. exemple : + 2 pour 4, + 3 pour 5.
— le DEF est de côté : + 2 points en At pour l'ATT.
— le DEF est de dos : + 4 points en At pour l'ATT.

Malus :

— l'ATT attaque sur son côté : enlever 2 points à son At.

TECHNIQUE DE COMBAT :

1) Style Barbare ou *« j'irais revoir ma cimmérie natale ! »* Plutôt que jouer le coup qui vient, le défenseur continue la trajectoire de son geste vers un autre adversaire. Le choix DEF remplacé par une deuxième attaque conventionnelle : doublement de l'attaque, d'où avantage certain ; mais il y a des inconvénients :
— incapacité de se défendre contre les coups portants.
— dépense d'un pF par round de combat.
— les adversaires se défendent normalement.

2) Style Professionnel ou *« Le blues du samouraï »*.
Cas où les pourcentages de parade sont supérieurs à 100 % et ou des ambidextres (2 voire 4 parades par tour). (voir plus haut). Méthode offerte seulement aux professionnels du combat, ces doctes personnes peuvent également opter pour la première ou la troisième solution...

3) Style j'ai les boules mais je ne veux pas le montrer !
Parade des attaques de plusieurs adversaires venant de face et de Réflexes égaux :
Parade = (Df + CD) x 3 – (Somme des CA des ATT) x 3).

Pierre Lejoyeux et Didier Guiserix

Des sorts, des sorts, oui mais de Tante Zanie*



16 nouveaux sorts pour l'Ultime Epreuve

1. NAUSEA

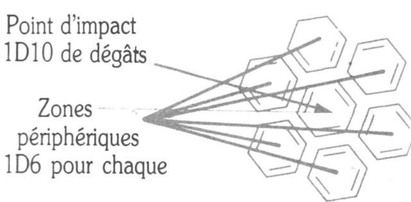
FM : 33
FR : 3/jour
DU : 1D6 heures
EFF : lorsqu'il est lancé sur un humain ou sur un animal, rend immédiatement très malade pour une durée de 1D6 heures. Pendant ce laps de temps, la victime observe un malus de – 25 % sur ses potentiels de magie et de combat.
Les symptômes de l'envoûtement se manifestent par de violentes migraines, une extrême faiblesse et de fortes nausées.

2. ROSE DES VENTS

FM : 35
FR : 1/jour
DU : immédiat
EFF : permet de s'orienter sans se tromper. Le MJ est obligé d'indiquer au lanceur la direction dans laquelle il marche selon l'ordre des points cardinaux.

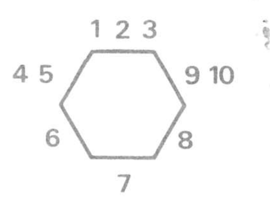
3. VOIX DE LYN

FM : 50
FR : 2/jour
DU : immédiat
EFF : permet d'enchanter un objet de la grosseur d'un poing et de le charger d'une puissance explosive. Lorsque cet objet percutera le sol il explosera à la manière de nos grenades actuelles faisant des dégâts selon le schéma qui suit :

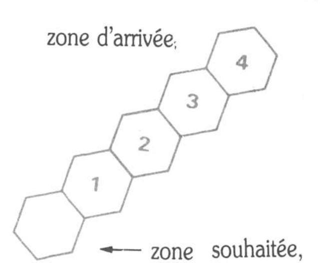


Echelle 1m

L'objet doit être utilisé aussitôt après avoir été enchanté sinon l'effet du sort cesse.
Additifs aux capacités physiques :
Le sort Voix de Lyn oblige à préciser un point de règles sur le lancé d'un objet. On appliquera la règle qui suit :
1.0 On ne fera un test sur le lancé d'un objet que si la zone qu'on désire atteindre se trouve à plus de 8 m du lanceur.
1.1 Le test se fait sur les Capacités Physiques.
1.2 Si le test échoue, le lanceur doit appliquer les règles qui suivent pour savoir où l'objet tombe.
1.3 Tout d'abord il lance 1D10 pour connaître la direction de dérive du lancé selon le diagramme suivant :



1.4 Puis il lancera 1D6 pour connaître la distance en mètres de la dérive. Le résultat indiquera la dérive en mètres.
Exemple : Un personnage rate son test sur le lancé. Il lance 1D10 et fait 10. Puis 1D6 et fait 4. L'objet atterrira alors six mètres plus loin que le point visé et dans la direction 10 soit :



4. LES SIX BOUCLIERS DE LYNAIS

FM : 45
FR : 2/jour
DU : 1 heure
EFF : active six petites sphères blanches qui se créent et se satellisent autour du lanceur. Ces sphères s'interposent automatiquement entre le lanceur et tout objet qui devrait le toucher, lui évitant ainsi le coup. Dès qu'une sphère est

touchée par un objet, elle se dématérialise et devient inutilisable jusqu'à la fin de la période d'activation du sort.
Exemple : Un personnage combat deux tueurs et active les Six Boucliers. Au premier round, les deux tueurs le touchent de leurs épées, deux sphères s'interposent alors lui évitant de prendre deux coups ; se faisant, elles explosent, ne lui laissant plus que quatre sphères pour parer les autres coups.

5. APPEL D'ORSIA

FM : 60
FR : 1/jour
DU : 1D6 heures
EFF : ce puissant sort anime un cadavre qui devient alors un mort-vivant aux ordres du lanceur. Ce mort-vivant a les mêmes caractéristiques que lorsqu'il était vivant ; il ne peut être vaincu que par le feu ou la magie, les armes conventionnelles sont sans effets sur lui.
Il n'obéit qu'au lanceur et ne comprend que les ordres simples « Attaque, arrête, prend, etc. », mais il obéit aveuglément même aux ordres suicidaires. Il ne parle pas et n'a pas de potentiel de magie. Au bout de 1D6 heures il tombe en poussière et meurt définitivement.

6. CREPUSCULE

FM : 65
FR : 1/jour
DU : /
EFF : permet de réduire en poussière tout mort-vivant se trouvant dans un rayon de dix mètres. Il n'agit que contre un mort-vivant à la fois.

7. OMBRE ROUGE

FM : 40
FR : 1/jour
DU : 1 jour
EFF : permet d'enchanter une arme. Si le charme opère, toutes les blessures faites avec cette arme rendent le blessé hémophile, il perd alors un point de constitution tant que la blessure n'est pas guérie. Dès que le blessé est guéri, l'effet du sort cesse.
Une arme enchantée rend hémophile tous les personnages qu'elle touche. Après une journée de fonctionnement elle redevient une arme banale.

8. LAME FROIDE

FM : 45
FR : 2/jour
DU : /
EFF : permet de « désenchanter » une arme ou un objet qui n'a alors plus aucune fonction magique. Par exemple une arme enchantée avec Ombre Rouge redevient une arme normale. On ne peut « désenchanter » qu'un objet à la fois et deux objets par jour maximum.

9. MALEDICTION

FM : 75
FR : 1/mois
DU : /
EFF : ce puissant sort permet de maudire un homme. Il subit alors une perte égale à la moitié du potentiel choisi par le lanceur. Cette perte est immédiate et dure tant que le personnage n'a pas été « désenvoûté » — Ce qui n'est possible que grâce au sort « Grand Bouclier des Monolytes » voir plus loin — ou une fois le lanceur mort.
Pour lancer ce sort il faut, comme dans la bonne tradition, posséder un objet ayant appartenu à la cible (vêtements, cheveux etc.).
Un même personnage peut être maudit plusieurs fois, par le même lanceur ou un autre, sur la même caractéristique ou sur une autre. S'il est maudit sur la même caractéristique cette dernière tombe à zéro, ce qui peut entrainer la mort (par exemple s'il est maudit sur son potentiel de constitution).
La malédiction s'annonce sans tambours ni trompettes. Le MJ annonce à la cible qu'elle se sent très malade, les symptômes sont identiques au sort Nauséa, si bien que le personnage n'est pas certain d'être envoûté. Pour en avoir la confirmation il faudra qu'il consulte un Monolythe ayant un potentiel magique de 14 ou plus. Ce dernier ne peut le guérir que s'il possède le sort Grand Bouclier des Monolythes.

10. FILETS DE LA TERRE DE MORT

FM : 40
FR : 3/jour
DU : /
EFF : permet au lanceur de disposer d'un filet aux mailles d'argent d'une grandeur d'à peu près cinq mètres carré. Ce filet a la particularité de coller à tout objet et de dégager un puissant acide (pour les effets de l'acide voir Règles Additionnelles de l'UE). On doit utiliser le filet sitôt activé sinon il se dématérialise.
Le lanceur ne peut employer qu'un filet à la fois et son effet cesse dès qu'il l'ordonne.
Une cible engluée dans le filet, outre les blessures occasionnées par l'acide, subit des malus sur sa Dextérité et son potentiel de combat de — 50 %.

11. VAMPIRISME ASTRAL

FM : 55
FR : 1/jour
DU : 1 jour
EFF : le lanceur absorbe 50 % du potentiel magique de sa cible, qui elle en perd 50 %. Son effet dure toute une journée après quoi tout revient en place. Si la cible est consentante, le lanceur bénéficie d'un bonus de 20 % sur son test.
Durant cette période le lanceur peut utiliser des sorts d'une force magique égale à son potentiel plus 50 % du potentiel volé. Mais sitôt l'effet terminé il oublie automatiquement les sorts au dessus de son potentiel magique habituel.
De même, le personnage « attaqué » ne peut plus utiliser que les sorts d'une puissance magique égale à la moitié de son potentiel habituel et contrairement au lanceur, lorsque les effets auront cessés il aura oublié les sorts au dessus de son nouveau potentiel diminué.

12. BERSEKER

FM : 45
FR : 3/jour
DU : combat
EFF : rend la victime folle furieuse et animée d'une terrible volonté de tuer tout ce qui passe à sa portée. Un personnage envoûté par Berseker ne fuit ni ne se rend dans un combat. Les effets des K.O et de l'inconscience suite à une blessure sont réduits de moitié. Enfin, le personnage bénéficie d'un bonus de 15 % sur son potentiel de combat.
Les effets de Berseker durent tant que le personnage se trouve face à des êtres vivants, y compris ses propres amis !
Si un personnage sous l'emprise de Berseker décide d'épargner ses amis, ou d'arrêter le combat il doit réussir un test sous son potentiel de magie. En cas d'échec il attaque tout ce qui bouge. Il peut faire un test par round.

13. BOUCLIER DES OMBRES

FM : 50
FR : 2/ jour
DU : immédiat
EFF : permet de se protéger des effets de Vampirisme Astral. S'il réussit, l'attaque est sans effet.

14. FORCE DE L'OMBRE

FM : 48
FR : 1/jour
DU : 10 mn
EFF : permet de créer une sphère noire qui attaque toute cible sur ordre du lanceur. Elle touche automatiquement dans un rayon de 15 m et fait 1D10 de dégâts. Elle est désactivée au bout de 10 mn maximum.
Le lanceur la dirige télépatiquement et peut entreprendre d'autres actions durant son activation sauf l'utilisation de la magie. A chaque round, le lanceur peut lui attribuer une cible différente.

15. SUCCUBE

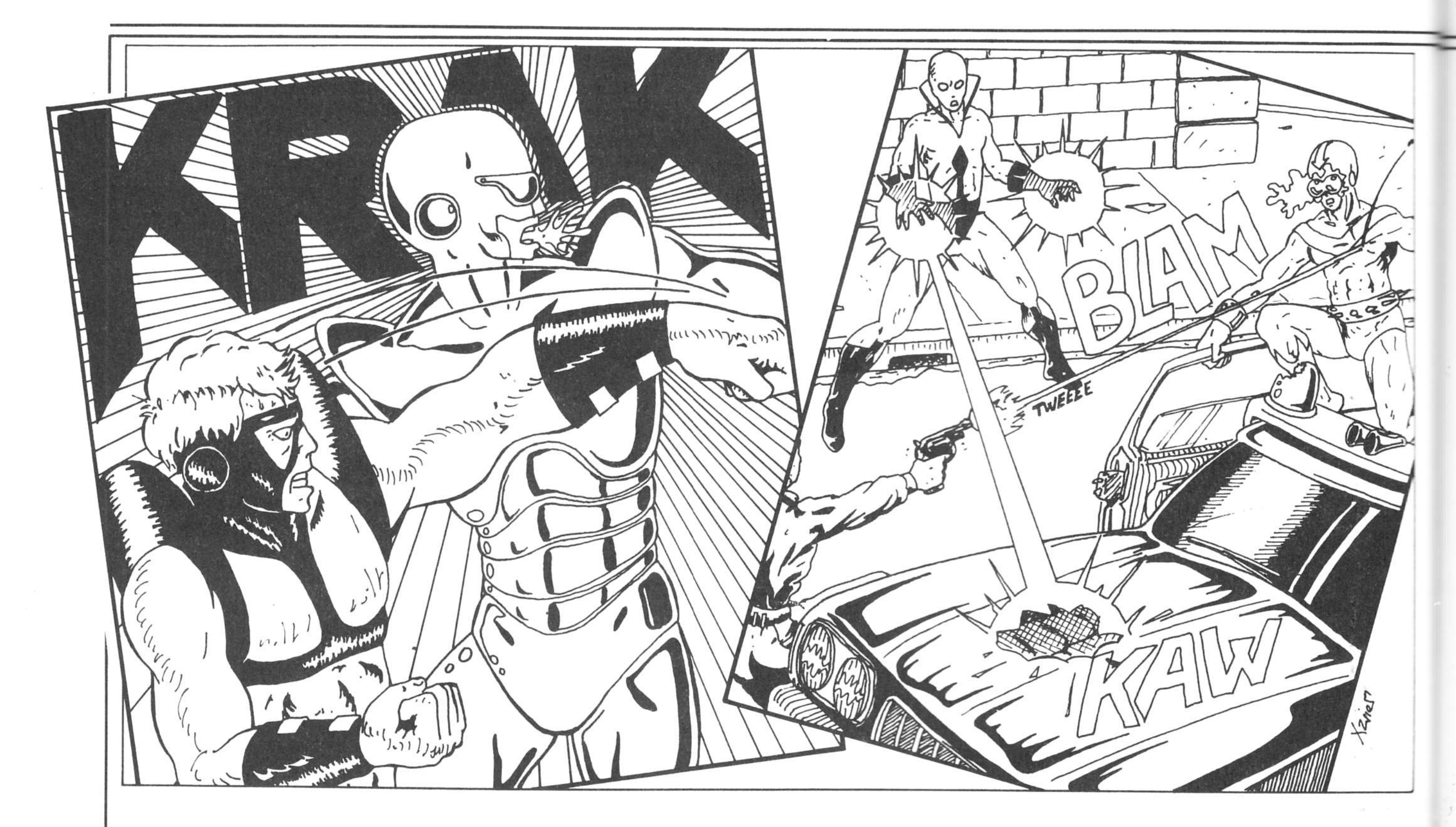
FM : 70
FR : 1/mois
DU : 1/jour
EFF : crée un succube, une forme de lumière aux ordres du lanceur. Ses caractéristiques sont les mêmes que celles du lanceur sauf en Discrétion et en Manipulation ou il a 90 %.
Le succube obéit télépatiquement au lanceur, même aux ordres suicidaires.
S'il n'a pas d'armes il fera 1D6 de dégâts. Il ne peut utiliser ni sorts ni charmes. Il se dissout automatiquement avec le crépuscule. Il ne peut être créé qu'à la lumière du jour. Il ne parle pas. On ne peut créer qu'un succube par mois qui aura toujours une durée de vie égale à celle du jour maximum.

16. GRAND BOUCLIER DES MONOLYTHES

FM : 75
FR : 1/mois
DU : /
EFF : permet de désenvoûter tout personnage maudit. Pour se faire le personnage désenvoûteur doit d'abord localiser le magicien qui a envoûté sa victime, puis on procède comme pour un combat magique mais à blanc. Si le désenvoûteur réussit à épuiser la force magique de l'envoûteur la malédiction cesse, sinon elle demeure jusqu'au prochain mois.
La localisation de l'envoûteur est automatique. dès que le Grand Bouclier fonctionne, le Mj est alors obligé de donner le potentiel magique de ce dernier. □

Tante Zanie

(*) L'auteur assume l'entière responsabilité de son titre !



les jeux de Super Heros

Les Comics expliqués aux non-initiés

En juin 1938, paraît le premier numéro de la revue Action Comics, un magazine de BD pulp guère différent des autres, à un détail prés, un personnage qui fera légende y fait son apparition : Superman, créé par Jerry Siegel et Joe Shuster. L'ancêtre de tous les super-héros est un personnage simple, et il connaîtra un succès dépassant de loin celui des héros de pulps. Son costume est plus marquant que celui du Fantôme, ses méthodes plus directes que celles de Dick Tracy, sa force plus grande que celle de Tarzan, et il n'a pas l'intelligence de Doc Savage, la maturité de Flash Gordon, la cruauté du Shadow, les illusions de Mandrake ou le monde futuriste de Buck Rogers autour de lui ; bref, il est l'incarnation du rêve enfantin. Surhomme parmi les surhommes, il a survécu au fil des ans à tous ses concurrents, et comme le disait un de ses scénaristes : *« il est invulnérable, il est immortel ; même les mauvais scénarios ne peuvent lui faire du mal »*.

La vague des super-héros a donné naissance à un monde à part, avec ses événements et ses personnages. Tout d'abord, Batman, personnage de Bob Kane bien plus humain et impliqué dans des énigmes policières, plus intelligent, plus sophistiqué et surtout moins infaillible que Superman ; un homme de chair et de sang, par opposition à l'homme d'acier. Mais la différence majeure résidant dans le côté sombre de Batman ; son costume était inspiré de la chauve-souris, ses motivations étaient la vengeance, son monde était celui du surnaturel et de la nuit.

La guerre allait non seulement changer les héros déjà existants, mais en créer de nouveaux : Captain America, quintessence du patriotisme américain, était un gringalet réformé, qui, par le biais d'un savant, devint *LE* super-héros américain. Steve Rogers, l'alter-égo du Captain, n'existait pas : son visage était celui de l'Amérique et tout en lui traduisant ce fait : son costume était aux couleurs de l'Amérique, ses aventures l'opposaient à d'abominables nazis dans un combat simple du bien et du mal, et c'est certainement là la raison de son immense succès. Il devint à un tel point dépendant de la guerre que quatre ans après la fin de celle-ci, son créateur Jack Kirby le fit mour ir, pour le ressusciter bien plus tard, par le biais d'un autre super-héros créé à la même époque, Prince Namor, le Submariner. Né d'une princesse d'Atlantis et d'un officier de la marine américaine, et surtout de la plume de Bill Everett, le Submariner passa ses premiers épisodes à lutter contre tous ceux qui violaient son royaume pour se rallier ensuite aux Américains.

Son nom est indissociable de celui d'un autre personnage de Carl Burgos, Human Torch, puisque les deux furent créés par Everett et Burgos ensemble, pour se retrouver dans le même Comics, d'abord ennemis puis alliés. Symbolisant deux éléments opposés, l'eau et le feu, Human Torch et Submariner étaient deux fureurs élémentales délivrées, sans identité secrète, et durent leur succès à l'incontrôlable puissance qu'ils déchaînaient à chaque épisode.

L'après-guerre vit la première apparition d'une autre figure de légende du Comics : créé par Stan Lee, Spiderman est un jeune garçon qui, à la suite d'un accident, se trouve doté de pouvoirs d'araignée. Mais aussi bien dans sa vie privée que lorsqu'il revêt son costume, Spiderman est bourré de problèmes : il est méprisé par ses camarades d'université, a une vieille tante dont il doit s'occuper, sa vie à gagner, et en tant que super-héros, il est craint, voire haï par le public, persécuté par un éditeur de journal, pourchassé par la police, etc... ad Neuseam.

Ce premier anti-héros, véritable Woody Allen du Comics, fera école : les Fantastic Four, créés auparavant en 1961 seront le premier groupe à problèmes, puisque ses membres ne cessent de se disputer, aspect qui sera renforcé après le succès de Spiderman ; il en sera de même pour les Avengers, créés en 1963, toujours par Stan Lee, et pour les X-Men, encore Stan Lee, créés la même année. La révision de cette équipe avec des super-héros originaux et hauts en couleurs fut le cheval de bataille de la grande firme Marvel Comics ; auquel l'autre grand, DC Comics, répliqua immédiatement avec une excellente copie : les Teen Titans.

Les jeux

Cet historique des Comics devrait vous avoir donné un aperçu de l'atmosphère qui règne dans les BD de super-héros, celle que les jeux de rôle de super-héros essaient de recréer. Ces derniers doivent être pris comme un divertissement au premier degré, sans autre ambition que celle d'amuser. Rares sont les jeux où un personnage possède dès le

départ une puissance aussi grande que celle accordée aux personnages de super-héros à leur création ou même par la suite. De plus, ces jeux se situent dans un contexte actuel, et les modes de déplacement des super-héros sont tellement variés (vol, téléportation, filins, chevaux, membres extensibles), qu'il est difficile de les cantonner dans un réseau de couloirs, surtout lorsqu'ils sont capables de détruire un mur à coups de poings ou de rayons laser, ou même de passer à travers. La création d'une aventure, apparemment aisée demande pourtant de bien cogiter si on veut éviter la monotonie.

Le Super-Héros

Peu importe le mode de création, ce qui compte, c'est le résultat final. Voici donc le personnage créé, muni de super-pouvoirs et défini selon les termes du jeu. Il y a plusieurs détails à respecter, sa personnalité d'abord puis son alter-égo (son identité secrète) dont je parlerai plus tard. Tout d'abord :

Ses origines

Comment est-il devenu ce qu'il est maintenant. L'explication la plus simple est celle du mutant : un accident génétique lui en fait acquérir les pouvoirs. Une autre solution consiste à mettre le personnage en contact avec une civilisation différente. Il y a plusieurs possibilités : les pouvoirs qu'il possède sont des caractéristiques inhérentes à cette civilisation (Thor ou les Inhumains), il peut être un membre exceptionnel de cette civilisation (Namor ou Captain Marvel), il peut avoir été formé ou investi de pouvoirs par cette civilisation (Green Lantern ou Iron Fist), et enfin, le fait d'avoir quitté cette civilisation et être arrivé sur Terre peut lui avoir procuré des pouvoirs (Superman). Il faudra alors s'arranger pour éviter de trop fréquentes interventions de la part de cette civilisation. On peut la détruire (Superman), l'isoler dans un endroit inaccessible (Iron Fist) d'où elle ne peut sortir (les Inhumains) ou décréter qu'elle s'intéresse peu aux Humains (Thor), ou qu'elle n'a pas le droit d'intervenir (Green Lantern).

Ensuite, il est possible que le personnage lui-même ait créé ses pouvoirs : entraînement intensif (Batman), génie scientifique (Iron Man) ou études approfondies (Docteur Strange). Dans ce cas, il faut s'attacher au pourquoi de cette envie de devenir un super-héros. Altruisme, vengeance, nécessité, ambition, les circonstances varient. Et il faut aussi préciser pourquoi il ne peut devenir plus puissant qu'il n'est : manque de moyens, épuisement du génie, obtention des facultés maximales. Ou plus simplement que la progression du héros continue, ce que l'expérience en cours de jeu confirmera. Enfin, la dernière solution, c'est l'accident : mordu par une araignée radioactive, soumis à l'action de produits chimiques particuliers, exposé à des radiations, etc... Les variations sont infinies. Notez qu'il est possible de combiner différents types d'origines ; ainsi Serval, des X-men, qui en plus de ses origines de mutant a un squelette fait d'un métal indestructible ou Spiderman, qui en plus de l'accident qui lui confirme ses pouvoirs, s'est fabriqué divers gadgets.

Ses motivations

Les motivations d'un super-héros sont généralement peu variées, allant de l'altruisme à la vengeance (qui se mue généralement en altruisme), en passant par la mission conférée par une autorité supérieure, et enfin, le super-héros malgré lui, cas très rare. De toute façon, ces motivations se mélangent généralement, mais elles déterminent un autre point très important :

La ligne de conduite

C'est un facteur déterminant chez les super-héros. Ainsi, nombreux sont les super-héros qui ont fait promesse de ne jamais tuer. Rares sont ceux qui ont l'habitude d'utiliser de vulgaires pistolets ou de s'enfuir, ou encore d'être intéressés pour l'argent (tous ces traits sont plutôts des attributs de criminels).

Le super-héros a-t-il le sens de l'humour ? A-t-il l'habitude de ~~faire~~ de grands discours sur la morale ou est-il plutôt cynique ? Fait-il de longs soliloques ou est-il du genre grand silencieux ? S'intéresse-t-il aux grands méfaits cosmiques ou sillonne-t-il les ruelles sombres de la cité, la nuit ? Ses méthodes sont-elles simples et évidentes ou tortueuses et rusées ? Est-il fonceur ou plutôt prudent ? Considère-t-il que le mal doit être éliminé à tout prix ou a-t-il une attitude plus clémente envers ses adversaires ? Est-ce qu'il se met facilement en colère, et contre quoi ? Il faut que le joueur ait répondu à toutes ces questions avant de commencer à jouer. Et encore, ces questions ne constituent que l'essentiel de la ligne de conduite, et il faudra que le joueur improvise dans bien des situations qui risquent de lui poser un problème de conscience.

L'alter-égo

« L'autre Moi », alter-égo en latin, l'identité du héros, constitue une part importante dans le déroulement d'une aventure des Comics. Il devrait en être de même dans les jeux de super-héros. La plupart des jeux présentent des règles concernant ce sujet, mais quelques problèmes se posent. Le jeu de rôle étant par excellence, un jeu d'interactions, il est difficile de ne jouer qu'avec un maître de jeu et un joueur.

Les équipes

Or, dans le monde des Comics, les équipes, voire les alliances provisoires, de super-héros ne sont pas chose rare, mais leur « traduction » en jeu s'avère parfois difficile. Le meilleur type d'équipe à jouer est celle où les personnages cohabitent, connaissant leurs identités secrètes respectives ; comme par exemple les Quatre Fantastiques ou les X-Men. Vivant leur vie privée en commun, il est alors facile au maître de jeu de leur concocter des aventures communes.

Le problème est plus difficile dans le cas d'équipe comme les Vengeurs, où les membres mènent une vie indépendante et ne se réunissent que lors des missions. Ce type d'équipe représente une perte de temps d'une part (il faut traiter chaque personnage individuellement) et souvent, il conduit à bâcler la partie du jeu concernant les identités secrètes.

La solution que j'adopte consiste à donner à incarner à chacun des joueurs un personnage non-joueur de la vie d'un autre joueur. Ceci permet d'une part la création et le développement de PNJ, d'autre part la participation de plus d'un joueur (lors de la partie consacrée à l'alter-égo). La perte de temps subsiste, et il s'ensuit parfois une certaine déconcentration, du fait que les joueurs incarnent plusieurs personnages en plus du leur, mais le résultat de cet effort est un réalisme accru.

Ce type de jeu est surtout recommandé en campagne.

Le dernier type d'équipe, enfin, est celui des coalitions de super-héros, formées contre un adversaire particulièrement dangereux. La rencontre entre super-héros se produit généralement par hasard, et est parfois suivie d'un bref échange de coups au cas où, ne se connaissant pas, les super-héros se prennent mutuellement pour des super-vilains ; échange de coups qui se termine amicalement, souvent dès l'irruption d'un véritable danger. Durant le jeu, ce genre de coalitions risque surtout d'avoir lieu lors de simples parties (par opposition avec de simples campagnes) et on peut donc accorder moins d'importance à la vie privée des personnages. Enfin, il faut noter que la plupart des super-héros en équipe, passent leur temps à se quereller entre eux. *(Comme des joueurs de jeux de rôle, alors ? — NDLR).*

L'identité secrète

Lorsque le personnage est créé, outre son côté super-héros, il faut aussi définir ses aspects d'homme de la vie de (presque) tous les jours. Ce problème est parfois éliminé car le personnage ne possède pas de vie « normale » (comme le Surfeur d'Argent).

Mais il est certain qu'il ne passe pas son temps à sauver le monde, et il faudra développer un quotidien. Quant au personnage possédant une identité secrète, on déterminera son apparence, son caractère, son métier, ses parents et amis, où et comment sont sa maison et son lieu de travail, quels sont ses intérêts, etc... La plupart des jeux tiennent bien compte de cet aspect, mais je rappelle qu'il est important de faire intervenir l'identité secrète durant les parties. Ceci représente un effort

Costumes multicolores, longues capes, rayons d'énergie cosmique et déflagrations mentales, ennemis jurés, patrouilles nocturnes, pièges mortels, complots destinés à anéantir le monde et identités secrètes à préserver, c'est ainsi que se présente le quotidien dans le monde des COMICS de Super-Héros. C'est dans ce monde que les jeux de rôle de super-héros vous permettent d'entrer. Alors, relisez votre vieille collection de BD de super-héros, endossez votre costume et sillonnez le ciel d'Amérique en quête de méfaits à déjouer...

supplémentaire pour le maître de jeu, qui doit « personnaliser » chaque aventure en fonction des personnages, et créer des scénarios à tiroirs.

L'aventure

Puisqu'on en parle, il faudrait maintenant aborder la préparation des aventures et leur déroulement. Dans les Comics, il y a essentiellement trois types aventures avec bien sûr plus ou moins de variantes, mais l'idée de base est généralement la même.

Le scénario-rencontre : l'équipe se trouve impliqué par hasard dans une aventure, découvrant une intrigue à ramifications et, poussés par leur altruisme, les super-héros essaient d'intervenir.

Le scénario-mission : un organisme gouvernemental, le chef (personnage non-joueur) du groupe, ou tout autre personne ou groupe au service du maître de jeu, envoie les super-héros accomplir une mission (simple et efficace).

Le scénario-agression : ce type de scénario convient essentiellement à des personnages expérimentés. Un ancien ennemi à eux, revient et il entraîne les super-héros dans les méandres diaboliques d'un plan visant à les détruire.

Bien sûr, il est possible de mêler les trois types de scénarios. Par exemple, les super-héros découvrent par hasard un crime, l'empêchement, découvrent des ramifications, sont envoyés pour enquêter, et découvrent que c'est leur plus grand ennemi qui se trouve derrière l'affaire, qui n'est qu'un terrible piège pour les tuer tous.

Le type de scénario devrait être choisi au début, en tant qu'indication de base.

Les Super-Villains

Dans une histoire de super-héros, le point de départ le plus important, c'est le super-villain (selon le vocabulaire des Comics, je préfère le terme d'ennemi). Il faut d'abord déterminer le type d'ennemi(s) que les personnages vont affronter. Ces types sont donnés dans l'ordre, du moins dangereux (potentiellement) au plus dangereux (potentiellement).

Ennemis isolés : série de rencontres avec des ennemis n'ayant aucun rapport entre eux, éventuellement assistés de petits truands.

Groupement criminel : composé d'une organisation comme la Mafia (appelée dans le Comics, le Syndicat, ou La maffia ou la Maggia) éventuellement assistée de super-villains. Pour rendre ce type d'ennemis plus puissants encore, vous pouvez placer un super-villain à la tête de cette organisation (comme le caïd par exemple).

Groupe d'ennemis : ce type de groupe, associant plusieurs ennemis dotés de pouvoirs, qui travaillent en commun, souvent sous l'autorité d'un chef, est potentiellement très dangereux. Une bonne collaboration du groupe et des pouvoirs qui se complètent peuvent réduire les super-héros à néant.

Super-Organisation : ce type d'ennemis comprend un ennemi doté de super-pouvoirs puissants à la tête d'une organisation dont les membres utilisent de la haute technologie et emploient des super-villains (l'hydre, l'A.I.M.).

Ennemi-unique : ce type d'ennemi peut aussi être très dangereux; car il faut qu'il soit puissant pour affronter tous les super-héros à la fois. Il peut être assisté d'une technologie très sophistiquée, mais sa nature en fait un solitaire. (Magnèto ou le docteur Fatalis).

Le maître du jeu devra ensuite créer les pouvoirs des ennemis, décider du fonctionnement d'une organisation éventuelle, etc... Lors de la création des pouvoirs des ennemis, vous pouvez soit créer un personnage indépendant, suivant votre inspiration, ou essayer (si vous savez quels super-héros vont s'engager dans l'aventure) de créer des ennemis qui contrent leurs pouvoirs, sans pour autant être invincibles. Ainsi, dans l'affrontement X-Men/Alpha Flight, chaque membre de l'équipe avait ses adversaires assignés. La meilleure tactique que les super-héros peuvent alors adopter est d'échanger leurs adversaires.

Le grand projet

Chaque super-villain, au cours d'une aventure, doit avoir ses buts et ses plans, que ce soit : échapper à la police, voler le plus d'argent, se venger, augmenter son pouvoir, asservir le monde, ou le détruire. Pour cela, il a un plan, exécuté en plusieurs étapes. Les super-héros pourront découvrir un des maillons de ce plan, et remonter jusqu'à la source.

Une fois les étapes du plan définies, le maître du jeu devra définir le déroulement exact de la découverte du maillon en question, quels ennemis se trouvent sur les lieux, la disposition des lieux, et comment la découverte de cette étape peut faire progresser l'aventure. La description d'une telle étape va permettre de régler les combats se déroulant dans l'endroit, et devrait mettre l'accent sur les tactiques des différents ennemis, et leur façon d'utiliser un terrain qu'ils connaissent ainsi que le matériel qui s'y trouve. Vous devrez inclure dans les étapes, des éléments classiques de l'aventure « super-héroique » : voies d'évasion pour les super-villains, innocents que l'ennemi peut menacer et le héros sauver, pièges complexes et sophistiqués pour le héros dont il ne peut s'échapper *(mon oeil !),* et l'atout du super-villain, une machine d'une puissance incroyable, ou un moyen d'augmenter sa puissance qui lui permettra de retourner la situation à son avantage.

Entre ces étapes, les personnages pourront chercher des renseignements, fabriquer des outils, des gadgets, pour neutraliser leurs ennemis, ou vaquer à leur vie privée.

Cette partie, dont j'ai déjà parlé précédemment, devrait être préparé dans ses grandes lignes, le reste étant improvisé par le maître du jeu.

Pour trouver le ton...

D'autres moyens pour retrouver l'atmosphère des Comics comprennent les incidents quotidiens dans la vie du super-héros, petites démonstrations de ses pouvoirs, comme sauver une vieille dame agressée par des voyoux, etc... (chaque type de super-héros a son quotidien, aussi différent des autres soit-il : même le Surfeur d'argent passe son temps à essayer de prendre contact avec les Humains ou à quitter la terre, sans jamais y arriver.

Mettez aussi l'accent sur les dialogues que mènent les super-héros durant leurs combats (discours incroyablement longs pour le temps qu'ils ont, souvent ineptes mais hilarants), et les menaces grandiloquentes de leurs ennemis (type *« je vais t'écraser, misérable cloporte ! »* ou *« mon rayon Gamma va te pulvériser, espèce de crétin microcéphale »*, etc...)

Notez qu'un super-héros combat son ennemi au moins deux à trois fois par aventure : une éventuelle première confrontation, un combat où le super-héros est soit écrasé, soit incapable de capturer son ennemi et un troisième combat final. Les super-villains ne meurent que rarement, et ils ont toujours une méthode pour fuir discrètement : souvent incroyable et très rusée, le but du jeu étant de faire croire au joueurs que leur ennemi est bel et bien mort.

Enfin, une dernière suggestion, que vous ne devriez appliquer qu'en accord préalable avec vos joueurs, et si vous prévoyez une aventure qui s'étend sur plusieurs séances : « le suspens ». Il est fréquent dans les Comics, que l'épisode se termine de façon abrupte, montrant le super-héros dans une situation difficile. Il est possible de finir une séance de jeu de la même façon, en « suspens ».

Six jeux en lice

il y a 6 grands jeux de super-héros sur le marché ; cités par ordre d'ancienneté : **Villains & Vigilantes, Champions, Superworld, MarvelSuper-Heroes, Heroes-Unlimited et Golden Heroes.**

Je vais essayer d'analyser et de dégager les forces et faiblesses de chaque système. Pour celà, chaque jeu sera analysé selon une série de critères, qui sont : le super-héros (mode de création du personnage), les pouvoirs, (la façon dont les pouvoirs sont traités), l'alter-égo (aspects humain du personnage, aussi bien caractériellement que une fois dépouillé de son costume), le combat (procédure du combat et analyse de la jouabilité et du « réalisme » du système), réalisme relatif aux Comics, où les corps volent dans tous les sens sous l'effet des coups de poings, et enfin les notes, qui constituent la synthèse des paragraphes précédents et rajoute d'autres considérations.

VILLAINS & VIGILANTES

Edité par FGU, ce jeu a connu une première édition, et c'est de la seconde dont nous parlerons. Ce jeu est le premier à traiter ce thème, et il bénéficie des magnifiques illustrations de Gene Day et de Bill Willingham.

Les Super-héros

Le mode de création de personnage de V & V est assez particulier : le joueur est supposé se jouer lui-même, les pouvoirs en plus ! Mais il est parfaitement possible de tirer 3d6 pour chacune des 5 caractéristiques : Force, Agilité, Endurance, Intelligence et Charisme. Il faudra aussi décider du poids du personnage, et ensuite calculer une série de caractéristiques dérivées, calculs un peu compliqués, qui vont déterminer les points de coups, le bonus de réaction, le pourcentage d'invention de gadgets. Toutes ces caractéristiques peuvent être mofifiées par l'entraînement ou les pouvoirs. Les pouvoirs, justement, sont tirés au hasard sur

des tables au choix (pouvoirs psioniques, magiques, objets technologiques, objets magiques et psioniques et la table des désavantages).
Un personnage possède 1d6+2 pouvoirs et il doit en éliminer 1 à sa création, théoriquement le moins compatible avec les autres. Ce mode de création donne des résultats assez particuliers, et les personnages restent souvent aléatoires. A cause de ce système, il n'y a pas d'équilibre entre les personnages, et comme la plupart des pouvoirs exigent un jet de dés ou un calcul basé sur les caractéristiques, le même pouvoir peut être plus ou moins puissant (ce qui est malgré tout un bon point). De plus, certains produits permettent d'acquérir d'autres pouvoirs (ex. : le « pouvoir animal » permet d'acquérir jusqu'à 6 nouveaux pouvoirs), et d'autres enfin, sont entièrement laissés à la bonne volonté du maître du jeu (ex. : *Chemical Power, Magic Spell, Psionics, Special Weapon* doivent être créés par le MJ suivant les désirs du joueur).
Une fois les pouvoirs créés, les caractéristiques sont de nouveau modifiées (s'il y a lieu) et les résultats peuvent être assez surprenants, surtout pour un MJ qui crée un villain et qui finit par aboutir à des points de coups et à une réserve d'énergie trop élevés pour que le PNJ soit utilisable ; Si le grand avantage du système est la rapidité de la création de personnage, ceux-ci sont souvent déséquilibrés et incohérents, aucunement soumis à la volonté du joueur.

Les pouvoirs

C'est sans doute à la fois le point fort et le désavantage des règles de V & V. La liste des pouvoirs est impressionnante, et rares sont les super-héros qu'on ne peut pas créer. Certains types, néanmoins, ne peuvent simplement pas exister au sein du système, car il n'y a pas de pouvoirs les concernant et parce qu'ils seraient trop vulnérables : Batman, par exemple, ne peut être créé que s'il est muni de tout son arsenal de gadgets. Mais la plupart des pouvoirs permettent la création d'un super-héros puissant, et beaucoup présentent l'avantage de posséder plusieurs utilisations (ex. : pouvoir de flammes qui permet de projeter du feu, de s'enflammer et de voler). Mais cet avantage est à double tranchant, dans la mesure où le personnage doit choisir de quels aspects du pouvoir il est capable de se servir ; et qu'il n'y a aucun avantage à pouvoir seulement projeter des jets de feu alors qu'on pourrait tout aussi bien voler, s'enflammer et projeter des jets de feu. Certains pouvoirs sont quasiment injouables, car ils demandent de reconstituer à chaque usage les caractéristiques dérivées comme Contrôle de la gravité et Changement de Taille.

L'Alter-Ego

Celui d'un personnage typique de Villains & Vigilantes est quasiment inexistant. Si l'on se joue soi-même (voir plus haut), ceci n'est bien sûr pas un gand problème, mais tout doit être réglé par le maître du jeu.

Le Combat

Il est basé sur la notion du niveau du personnage qui apporte, par rapport au niveau de l'adversaire, une modification à la chance de toucher. Cette chance de toucher est obtenue en comparant (sur une table) l'attaque utilisée et la défense. Les dégâts sont ensuite tirés suivant la variable attribuée au mode d'attaque, et peuvent être réduits par des défenses (type armure) ou un effort de la part du défenseur (rouler avec le coup). Les dégâts occasionnés peuvent projeter le personnage atteint au loin. Il est possible de tenter un coup spécifique, visant une partie du corps, ou une arme. L'initiative est réglée par 1d10 auquel on ajoute l'Agilité, le personnage possédant le plus haut chiffre pouvant agir en premier. Puis, on soustrait 15 à ce chiffre, et s'il est supérieur à 0, le personnage peut de nouveau agir. Ce système est simple et rapide, mais permet une bonne visualisation du combat, et la table d'attaque/défense est assez logique.
Un défaut cependant : le combat corps à corps se limite à des coups de poing et l'empoignade et les prises ne sont pas possibles. C'est un peu gênant dans un monde où les luttes sont fréquentes et les arts martiaux pratiqués par certains personnages.

Notes

La force de Villains & Vigilantes réside essentiellement dans un vaste éventail de pouvoirs et des systèmes simples et bien adaptés à un monde de super-héros. Il est dommage qu'il n'y ait aucun système de facultés, que les règles d'invention d'objets et d'expérience soient trop sommaires, insuffisamment développées. Les extensions pour V & V sont superbement présentées et d'excellente qualité : le module *Crisis at the Crusaders Citadel* est un très bon module pour débuter une campagne ; *Death Duel with the Destroyers* est une très bonne aventure ; *Island of Doctor Apocalypse,* la suite du précédent est moins bonne mais très dangereuse ; *Force* est un module de haut niveau très intéressant ; *Dawn of the D.N.A.* est probablement le module le plus dangereux, introduisant plusieurs ennemis originaux et puissants, et *Opponents Unlimited* est une compilation d'ennemis qui vont de l'hilarant à l'effrayant. Dans l'ensemble, V & V est un jeu satisfaisant et riche, mais qui demande beaucoup de jugement de la part du Maître du Jeu.

CHAMPIONS

L'apparition de Champions dans le monde du jeu de rôle de super-héros est une petite révolution ; les systèmes sont entièrement nouveaux et innovent même dans le jeu de rôle traditionnel par leur caractère original, à tel point que Hero Games utilise désormais ce système pour tous leurs jeux.

Les héros

La création d'un personnage dans Champions est la clef de voûte du système : chaque joueur dispose d'un total de points fixes, grâce auxquels il pourra augmenter ses caractéristiques, développer des aptitudes et obtenir des pouvoirs, par un système « d'achat » où chaque caractéristique, aptitude et pouvoir à un coût qui permet d'en augmenter le niveau, et plus un personnage a de niveaux dans un domaine donné, mieux il le maîtrise. Ce système permet d'obtenir le personnage que l'on veut, dans les limites du total de base. Le problème est que cette procédure demande beaucoup de calculs et, étant donné le nombre limité de points, on est parfois confronté à des choix déchirants qui vont obliger le joueur à refaire tous ses calculs pour pouvoir obtenir tel ou tel pouvoir. Le personnage est très précisément défini, avec une série de caractéristiques et une série de totaux dérivés, comprenant le charisme, la beauté, la fatigue, la vitesse, etc.

Les pouvoirs

Les pouvoirs sont donc achetés avec des points du total de base, et chaque pouvoir a un coût par niveau, un niveau représentant un dé de dégâts, ou un pourcentage de réussite, etc...
Ce système garantit un excellent équilibre entre les personnages, bien que ceux purement entraînés demandent un petit effort de création et que les magiciens soient difficiles à faire. Le système n'est pas vraiment prévu pour fabriquer des super-héros très puissants, à moins de trafiquer le total de points. Les pouvoirs eux-mêmes couvrent une variété de domaines, mais ne sont pas forcément complets. Si vous voulez par

exemple courir si vite que vous puissiez marcher sur l'eau et monter sur des surfaces verticales, vous devrez prendre le pouvoir de vol, spécifier qu'il ne marche qu'en contact d'une surface plane et qu'il provoque un courant d'air violent. Ceci signifie que pour un même pouvoir dans les Comics, vous serez obligés d'acquérir plusieurs pouvoirs. Il faut savoir faire preuve d'imagination pour trouver comment traduire un pouvoir des Comics en termes de jeu. Mais tous les pouvoirs sont ainsi très précisément décrits et facilement utilisables en jeu.

L'alter-ego

Comment précisé auparavant, le personnage est créé grâce à un total de points, et il est possible que ce total ne soit pas suffisant pour obtenir le personnage que l'on veut. Il est alors possible d'augmenter ce total de plusieurs façons : on peut modifier ses pouvoirs (comme pour le vol), ce qui rapporte des points, ou on peut décider d'éléments gênants dans sa vie, comme l'existence d'une identité secrète, une vieille tante malade, une tendance à l'alcoolisme ou aux colères vives, etc... Comme ce type de désavantage est quasiment obligatoire pour créer un personnage, on obtient rapidement une série de données qui permettent de le rendre plus cohérent. C'est à mon avis, un des points forts du jeu.

Le combat

Le système de combat présente un bon rapport jouabilité/réalisme, et les éléments essentiels du monde des Comics sont présents. Le système en lui-même est assez précis, et s'applique rapidement. Les pouvoirs ne sont pas très bien intégrés, et on doit par moment évaluer le temps consommé par tel ou tel pouvoir. Il y a une variété de possibilités en combat, comme assommer, répandre son rayon d'énergie, tenter d'impressionner l'adversaire, etc... Il suffit que le joueur soit conscient de toutes ces possibilités.

Notes

Champions est un excellent jeu dans l'ensemble, le système de points demandant un certain temps pour la création de personnages, et parfois une certaine astuce. Il est possible d'utiliser les quelques « trous » du système pour tricher en toute légalité, mais c'est difficile, et généralement déjà indiqué dans les règles. Les modules Champions sont de qualité et d'intérêt variables, mais Champions II et III sont simplement excellents. Il est dommage que ce jeu souffre d'une présentation assez mauvaise.

SUPERWORLD

Superworld est une tentative de la firme Chaosium pour tenter d'adapter son système du Basic Role-Playing à un monde de super-héros, suite d'une partie de Worlds of Wonder qui eut beaucoup de succès. Les systèmes ressemblent beaucoup à ceux de Champions, mais avec un traitement subtilement différent.

Les héros

Les personnages ont des caractéristiques tirées aléatoirement qui déterminent un total de points grâce auquel le joueur pourra augmenter ses caractéristiques, développer des aptitudes et obtenir des pouvoirs. Ce système, directement inspiré de Champions est agencé différemment, et il a été rendu moins complexe. Les caractéristiques sont : la Force, la Constitution, la Taille, l'Intelligence, le Pouvoir, la Dextérité et l'Apparence ; elles permettent d'obtenir les points de coups, le bonus aux dégâts, la réserve d'énergie personnelle et le ryhtme de récupération. Le métier du personnage est mieux pris en compte et la plupart des facultés se calculent grâce aux caractéristiques. Ces facultés ont un coût total assez élevé et il est très difficile de faire un personnage qui ne possède que de l'entrainement.

Les pouvoirs

La liste des pouvoirs est plus complète et mieux traitée que dans Champions, mais on s'interroge sur quelques coûts : ainsi, le pouvoir « Astral Body », qui permet de libérer son corps astral, a un coût d'achat et d'usage égal à la caractéristique « Pouvoir » qui est généralement haute pour les personnages susceptibles d'utiliser ce pouvoir !?

Les systèmes d'ensemble sont meilleurs, mais quelques grosses lacunes apparaissent qui, malgré des erratas parus dans Different Worlds ne sont pas encore comblées, et n'essayez surtout pas de créer un personnage à dominante technologique, vous vous exposeriez aux problèmes. Il faut souvent, pour récréer un pouvoir vu dans les Comics, extrapoler beaucoup. Ainsi la Torche ; son pouvoir de s'enflammer nécessite la procédure suivante : on acquiert le pouvoir de projeter du feu, on réduit le coût d'usage à zéro, on réduit 4 portées au contact, puis on acquiert le pouvoir d'armure, spécifiant qu'il ne fonctionne que pour les objets inflammables, et on le combine, en investissant un certain nombre de points avec la projection de flammes.

L'alter-égo

Là encore, le système est inspiré de Champions, mais c'est là qu'apparait le plus de lacunes. Le système d'alter-ego est surtout utilisé pour rattraper un excès de points dépensés, et en exploitant les lacunes du système basé sur des fractions du coût du pouvoir, on peut s'arranger pour obtenir un personnage doté d'une centaine de pouvoirs.

Le combat

C'est sans doute le point fort du jeu : simple, logique et recréant très bien le monde des Comics. Le système intègre très bien les pouvoirs, qui influencent le déroulement du combat, et il est possible d'utiliser une variété d'attaques, y compris foncer sur un adversaire ou donner un coup de pied dans le sol pour provoquer une onde sismique.

Notes

IL n'y a qu'une extension parue, de bonne qualité, et les erratas parus dans Different World sont utiles ; mais bien que la plupart des modifications soient justifiées, certaines peuvent vous faire grincer des dents car elles limitent beaucoup les personnages. Dans l'ensemble, Superworld est un bon jeu, mais on attend la seconde édition.

MARVEL SUPER HEROES

Ce jeu est le fer de lance de T.S.R. dans la bataille de jeu de rôle de super-héros ; et son avantage est immense, puisqu'elle dispose des droits d'auteur de la firme Marvel, titan du Comics. Mais cet atout ne suffit pas surtout si on sait que ce jeu s'adresse aux joueurs à partir de 8 ans !

Les héros

Ils sont définis par 7 caractéristiques, l'Habilité au combat, l'Endurance, la Force, l'Agilité, l'Intuition et la Psyché, et 9 caractéristiques dérivées, la Santé, le Karma, la Popularité et les Ressources. Mais on n'est pas vraiment suposé les tirer, en fait il est implicite qu'on jouera un des héros créés par Marvel, et c'est tout.

Les pouvoirs

La liste des pouvoirs est brève et ceux-ci sont peu détaillés et il est clair qu'on joue des héros de la Marvel, et que les NPC sont créés par le maître du jeu, selon ses désirs. Ceci n'est pas forcément un mauvais point : mais à quoi bon des règles alors.

Le combat

Le système de combat reste très simple, mais il est assez réaliste, malgré des incohérences quant aux dégâts infligés. Il est difficile de dire que les pouvoirs soient bien intégrés au système, dans la mesure où ils compliquent souvent la procédure et peuvent mener à des aberrations (ex. : un personnage qui a plus intérêt à frapper avec ses poings qu'avec des griffes).

L'alter-ego

Il est peu approfondi dans ce jeu, mais un bon point cependant : le personnage a droit à des bonus s'il remplit ses obligations familiales, affectives ou professionnelles. Une fois de plus, la connaissance du héros de Comics permet de palier aux manques.

Notes

On peut dire que Marvel Heroes est un jeu de niveau moyen, et ceci en raison d'une simplification (jeunes joueurs oblige) qui ne permet pas de reproduire toutes les situations (ce qui reste le but d'un jeu de rôle) ; par contre, il repose sur des systèmes de base excellents, dûs à l'utilisation d'une table unique et universelle pour toutes les situations et quelques suprises agréables (un système de construction d'objets, un système de magie).

Bien sûr, le jeu est unilatéral, prévu pour un usage précis, et nul doute que les extensions contenant des nouveaux super-héros jouiront d'un grand succès, tant elles sont alléchantes.

HEROES UNLIMITED

Ce jeu représente la tendance inverse du précédent. Produit par la firme Palladium (créateurs du Palladium Role-Playing Game, une tentative de surpasser C & S), c'est un jeu superbement présenté, mais quasiment introuvable.

Les héros

Le système de création du personnage est très sophistiqué, détaillant exactement chaque aspect de sa création (si vous créez un robot, vous connaîtrez son coût ; pour un extra-terrestre, ses conditions de vie sur sa planète d'origine, etc...), mais quelques tables pas le moins du monde arithmétiques, donnent des frissons. Le personnage a l'avantage d'être très précis.

Les pouvoirs

La quantité de pouvoirs décrits est énorme, et ils le sont avec un luxe de détails ; toutes les utilisations possibles d'un même pouvoir sont répertoriées et définies. Ce système ne présente pas que des avantages, car il est

très ennuyeux de relire trois pages de règles pour trouver le calcul nécessaire à la réussite de votre pouvoir. Par contre, les descriptions des pouvoirs comprennent leurs désavantages, ainsi un personnage enflammé pourra être éteint par de l'eau, etc...

L'alter-ego

Mis à part les détails concernant l'origine du personnage et un système d'alignement guère original (à principes, scrupuleux, sans principes, anarchiste, mécréant, aberrant et diabolique, équivalents approximatifs de Loyal bon, chaotique bon, loyal neutre, chaotique neutre, neutre mauvais, loyal mauvais et chaotique mauvais dans Donjons & Dragons), il n'y a rien concernant l'alter-ego.

Le combat

Il est résolu de façon réaliste, et c'est peut-être là un défaut ; il n'y a pas de véritables règles permettant de simuler les éléments qu'on trouve dans les Comics : combat en vol, corps projetés au loin, etc... Les pouvoirs s'intègrent difficilement au sein du système.

Notes

Jeu d'inspiration nettement « Déhédéienne », mais en beaucoup plus complexe, Heroes Unlimited fourmille de bonnes idées mais malheureusement aussi de défauts. Les personnages peuvent être terriblement déséquilibrés, il n'y a pas de système de magie et en règle générale, les systèmes sont complexes et presque archaïques, inadaptés au monde simple du Comics.

GOLDEN HEROES

Tout frais sorti des presses de Games Workshop, vient de nous arriver Golden Heroes. Agréablement présenté, Golden heroes sent pour certains côtés l'inspiration « Donjons & Dragonienne », mais avec une série d'innovations particulièrement originales.

Les héros

Ils sont créés avec 4 caractéristiques (Ego, Force, Dextérité, Vigueur) tirés avec 3d6, dont sont dérivées une série de modifications et de caractéristiques secondaires. L'ensemble n'est pas très représentatif, mais a le mérite d'être simple. Une fois de plus, les personnages « à la Batman » sont défavorisés, mais la magie et les techniques sont couvertes.

Les pouvoirs

Ils sont générés au hasard, et on peut décider de remplacer un jet de pouvoir par un arrière plan avantageux (richesse, génie scientifique, entraînement, etc...) ou de l'utiliser pour améliorer un pouvoir que l'on possède déjà, ce qui constitue un système simple et agréable mais hasardeux. Les déséquilibres sont fréquents, et la liste des pouvoirs un peu courte. Leur intégration au jeu est un peu arbitraire et parfois compliquée, certains pouvoirs nécessitant des calculs.

L'alter-ego

Il est particulièrement bien mis en valeur, et sur ce point, Golden Heroes est sans doute supérieur à tous les autres jeux de super-héros. Chaque personnage possède quinze caractéristiques qui servent à évaluer son statut public (appui gouvernemental, héroïsme, opinion publique, identification et importance de ses aventures), ses capacités de détective (méthodes, publicité, approchabilité, utilité des pouvoirs, contacts) et son statut personnel (conscience, succès des aventures, statut public, vie privée et confiance en soi) et qui permettent d'influencer le cours du jeu. Un système de répartition du temps libre (pour construire des gadgets, s'entraîner, améliorer son statut, etc...) est aussi donné, et il contribue à l'intérêt du jeu.

Le combat

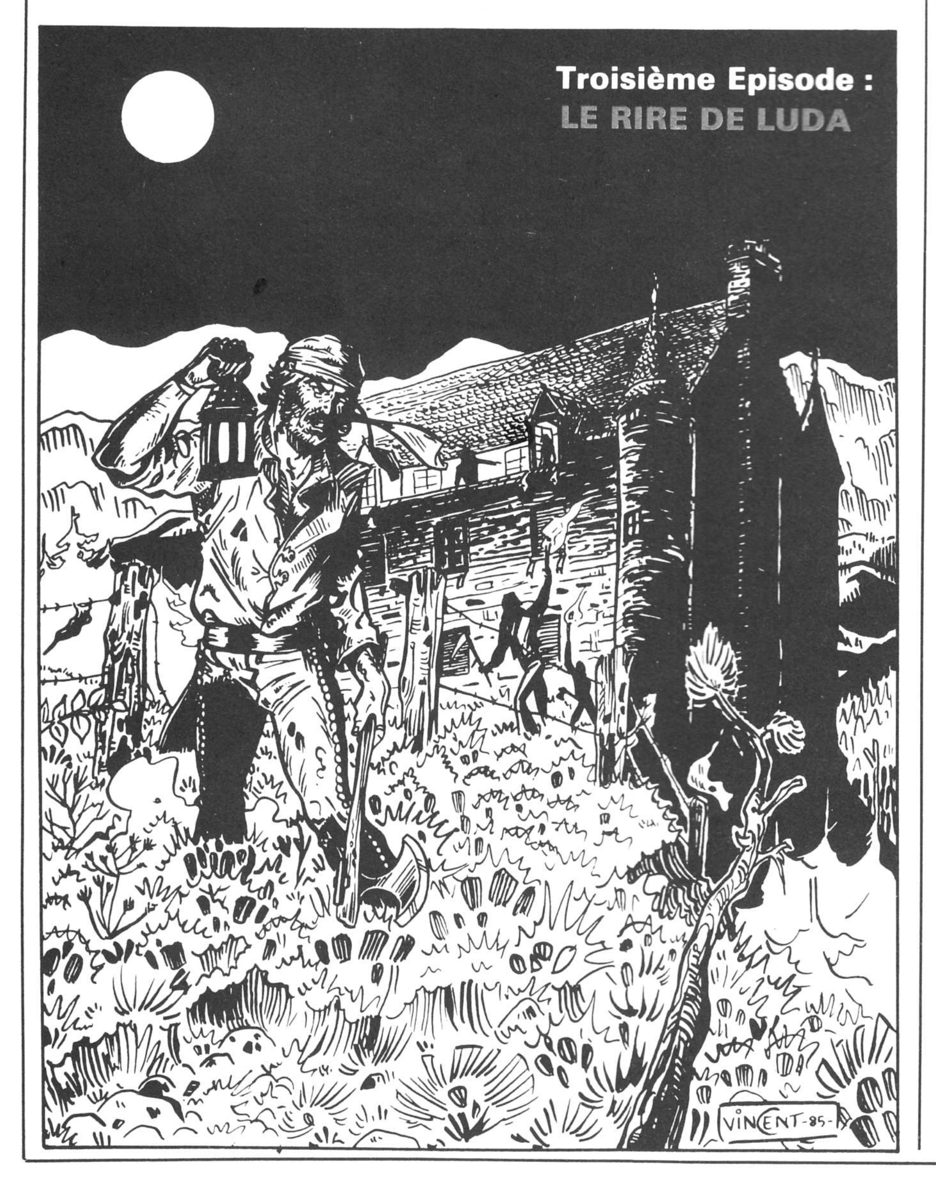
Bien que pouvant apparaître comme un peu confus au départ il est simple, et utilisant une idée très drôle : les personnages disposent de « cadres », c'est-à-dire d'images, pour agir et créent en quelque sorte leur bande dessinée en jouant. Il est possible de riposter en utilisant un cadre « à l'avance », certaines actions, prennent plusieurs cadres, etc... Ce système est drôle et astucieux, mais on peut lui reprocher son manque de réalisme, et on s'embrouille assez facilement.

Notes

Golden Heroes est peut-être le meilleur des jeux de rôle de super-héros, malgré quelques faiblesses et une grande partie du travail confiée au maître de jeu ; c'est le genre de jeu qui fourmille de bonnes idées mais basé sur des systèmes quelque peu arbitraires. □

Martin Latallo

La nuit de Wormezza



1. Votre état actuel est des plus précaires : vous fuyez à travers le dédale des corridors du château, poursuivi par le comte Wormezza et Luda la vampire. Vous savez que le comte est armé d'un étrange pistolet court dont les effets sont un soporifique puissant et instantané. Vous-même n'avez pour tout équipement que votre solide couteau de chasse et votre pistolet à silex à double canon passé à votre ceinture ; il est chargé de deux balles d'argent, et vous n'avez pas d'autres munitions. A votre cou, au bout d'une mince chaînette d'argent, vous avez un petit crucifix. Vos autres affaires sont restées quelque part dans une chambre. Il est environ minuit. Comme vous avez pu dormir dans la journée, votre Endurance est actuellement à son maximum.
Vous courrez, poursuivi par le rire de Luda, cerné par le rire de Luda ! Son hurlement, sa moquerie démentielle semblent jaillir simultanément de tous les corridors, comme une toile d'araignée sonore que l'écho tisse et retisse avec la certitude d'un piège irrévocable... Vous ouvrez une porte, que vous refermez derrière vous, et vous vous retrouvez soudain dans l'air froid de la nuit. Vous êtes dans la cour du château. Un vent sauvage agite les silhouettes des arbres. La lune est masquée par les nuages. Vous reprenez haleine une seconde, caché dans une encoignure. La porte ne se rouvre pas, vos poursuivants semblent avoir abandonné... Le rire de Luda s'est tû quoiqu'il vous semble l'entendre encore dans les assauts du vent qui fait grincer les girouettes. Que faites-vous ? Vous fuyez en toute hâte le château de Wormezza et redescendez dans la vallée ? (16) Vous restez encore à roder autour du chateau (8) Ou bien, courageusement, vous y retournez aussitôt ? (13).

2. Vous accélérez le pas. Sous la lune spasmodique, le chemin est interminable, le temps semble figé, on dirait qu'il est toujours minuit, et le vent rageur ne désempare pas, moqueur comme le rire de Luda. Arriverez-vous jamais dans la vallée ? (41).

3. Trois Tziganes apparaissent, armés de faucilles. L'un d'eux tient une lanterne. Ils organisent une battue, ils vous cherchent. Dès qu'ils vous voient, ils se ruent sur vous. Vous avez la possibilité de faire feu avec votre pistolet avant de les affronter en corps à corps au couteau. Vous pouvez tirez une ou deux fois (vous n'avez que deux balles). Réussissez pour chaque coup un jet d'habilité. Si vous touchez, votre cible est hors de combat. Puis affrontez les Tziganes restants en corps à corps, l'un après l'autre. Ils ont chacun 8 points d'Endurance... Si vous sortez finalement vainqueur, que faites-vous ensuite ? Vous rentrez au château ? (13) Ou vous fuyez vers la vallée ? (16).

4. Penché vers le sol, vous recherchez fébrilement votre pistolet. Brusquement, une masse s'abat sur vos épaules et vous déséquilibre. Vous roulez à terre. Vous êtes attaqué par un villageois dont vous avez vu la statue dans le musée ; il est armé d'un poignard. Vous devez régler le combat en corps à corps. Votre adversaire a une Endurance de 7... Si vous sortez finalement vainqueur, continuez votre chemin. (2).

5. Que faites-vous maintenant, seul dans le laboratoire ? Désirez-vous emporter l'une des nombreuses fioles dont sont garnies les étagères ? Vous n'avez pas de sac et il vous faut

Résumé des épisodes précédents

Novembre 1788, Hongrie, dans les Karpates. Vous êtes parti à la recherche de votre frère engagé comme secrétaire par le comte Wormezza. Après une série de lettres alarmantes, votre frère ne vous a plus donné aucune nouvelle et vos propres lettres sont restées sans réponse. Au village de Gospodar, vous avez fait la connaissance d'une bande de Tziganes qui se rendaient en pèlerinage à la chapelle qui se trouve au pied du château de Wormezza. Parmi eux, une jeune fille très belle n'a cessé de vous dévisager intensément : Luda. Vous aviez pu la croire une alliée, mais vous avez eu, au château, d'horribles révélations : tous les villageois et les Tziganes ne sont que des marionnettes privées de volonté et commandées par le comte. Qui plus est, le comte a fabriqué à la ressemblance de chacun d'eux une statue de cire, hallucinante de vérité. Ces statues reposent dans une des salles du château : le *musée*. Or ces statues peuvent s'animer. Vous en avez eu l'hideuse démonstration quand votre propre frère vous a attaqué, voulant vous faire tomber du haut de la terrasse. De fait, ce n'était que son effigie de cire. Quant à Luda, quand vous avez compris pourquoi le visage de la jeune Tzigane était si pâle et si mat, il a bien failli être trop tard ! La véritable Luda, vêtue de noir et couverte de bijoux, dont vous aviez d'ailleurs pu voir le portrait dans la galerie de tableaux, la véritable Luda est une vampire !...

Vous avez pu fuir le laboratoire du comte qui cherchait à faire de vous aussi une marionnette ; vous avez pu fuir l'étreinte mortelle de Luda grâce à un petit crucifix d'argent trouvé dans la cuisine ; mais combien de temps durera ce répit ? Et la question principale n'est toujours pas résolue : votre frère peut-il encore être sauvé, et comment ?...

conserver une main libre, vous ne pouvez donc emporter qu'une seule fiole. Si vous ne voulez pas vous encombrer, vous pouvez aussi bien ne rien prendre. Si vous prenez une fiole de liquide blanc, notez-en la référence : N° 60. Si vous prenez une fiole de liquide noir, notez-en également la référence : N° 28. Puis, avec ou sans fiole, que décidez-vous ensuite ? Explorer entièrement le passage du sarcophage ? (47) Ou quitter le laboratoire et vous rendre directement au musée ? (11).

6. Vous êtes à l'angle du château. De l'autre côté, vous entendez maintenant comme des murmures étouffés, des bruits de pas ; vous distinguez une vague clarté mouvante : on vient... Que décidez-vous ? Prudemment, vous vous cachez ? (12) Vous vous montrez ouvertement ? (3) Ou vous fuyez le plus vite possible vers le chemin de la vallée ? (16).

7. Après avoir allumé une bougie dans la vieille cuisine, vous vous risquez à nouveau dans les corridors de Wormezza. Vous repassez par la galerie de portraits où l'image de Luda est toujours là, qui vous fixe d'un regard narquois. Au fond de la galerie, vous voyez les doubles portes capitonnées du musée ; bientôt, à votre droite, vous atteignez l'embranchement qui mène au laboratoire. Vous réalisez soudain que le château est mortellement silencieux... Entrez-vous dans le musée ? (11) Ou décidez-vous d'aller en priorité au laboratoire ? (24).

8. Sous la lune échevelée, le château dresse sa silhouette lugubre. Pas une lumière n'apparaît aux fenêtres. Les arbres décharnés ploient sous le vent furieux. Vous vous frayez un chemin parmi les buissons et les herbes ; vous contournez le grand escalier ; les cailloux roulent sous vos pas. Malgré le bruit de la tourmente omni-présente, il vous semble que le crissement des graviers éclate comme un rire — le rire de Luda ! Vous sursautez malgré vous. Et soudain, vous sentez qu'une griffe vous retient par la manche ! Jouez un jet de Volonté. Réussi (20) ; manqué (51).

9. Luda et le comte Wormezza viennent d'entrer dans le laboratoire ; ils discutent âprement. « *Vous n'y pensez pas, chère aïeule,* s'écrie le comte, *détruire le produit de plus de dix ans de recherche ! — Vous recommencerez,* rétorque-t-elle. *L'intrus est toujours dans les parages, je le sens. Imaginez-vous les conséquences s'il découvre l'Elixir Noir ? — Encore faudrait-il qu'il sache ce que c'est,* plaide le comte, *encore faudrait-il qu'il sache qu'une seconde application de l'Elixir annule l'effet de la première et délivre la victime ! — Il peut le découvrir par hasard. Croyez-moi, comte, il faut détruire l'Elixir Noir... Ecoutez !* s'écrie soudain Luda. — *Qu'y a-t-il ?* » dit le comte. Jouez un jet de Volonté. Réussi (30) ; manqué (39).

10. Avec votre couteau en guise de levier, vous déclouez le couvercle du premier cercueil... il contient l'aubergiste de Gospodar. L'homme est blême, mais il n'est pas mort. Il semble plongé dans un sommeil léthargique. Le second cercueil contient Cagno, le serviteur bestial du comte... Un frémissement d'horreur vous parcourt. Continuez-vous à ouvrir les cercueils ? (36) ou quittez-vous la crypte et revenez en arrière ? (19).

11. Vous pousser les lourdes portes capitonnées et entrez dans le musée. Toutes les statues sont là, Tziganes, Villageois... Des statues ?... En êtes-vous bien sûr ?... Tous sont armés de faux, fourches, couteaux ; et à peine êtes-vous entré qu'ils se mettent lentement en marche vers vous.. Ils sont trop nombreux pour les affronter. Vous faites volte-face et bondissez dans le couloir... horreur ! Dix mètres devant vous, Luda la vampire, moulée dans sa robe noire, éclate d'un rire strident : « *Ah ! ah ! ah ! tu es enfin à moi !...* » Quelque chose bouge à votre gauche ; vous pivotez d'un quart de tour : c'est le comte ! Il braque son étrange pistolet sur vous. (40).

12. Jouez un jet d'Habileté. Réussi (43) ; manqué (15).

13. Vous contournez le château. Derrière, parmi les ronces et les orties, la porte de la vieille cuisine est toujours entrouverte. Vous vous glissez dans l'entrebaillement. (7).

14. Vous roulez parmi les ronces et les pierres. Hébété, vous vous relevez, indemne. Le monstre est hors de vue. Après quelques minutes d'immobilité, vous vous remettez en route en suivant le ravin. Bientôt vous rejoignez la route. Mais le vent rit de plus belle et ralentit votre course comme dans une torpeur de cauchemar. (46).

15. Vous vous précipitez dans un renfoncement du mur. Hélas ! au passage, vous renversez une planche. Le bruit de sa chute est comme un grand « Aaaah ! » auquel se mêlent les trilles diaboliques du vent qui rit ! Trois silhouettes accourent aussitôt. Vous êtes cernés. (3).

16. Vous-voilà sur le chemin de la vallée. Un mauvais chemin bourbeux dont les lacets serpentent interminablement au flanc de la colline. Le ciel est nuageux, ne laissant filtrer la lune qu'en de rares trouées. Vous marchez résolument, dépassant bosquets et amoncellements de rochers. Le vent vous accompagne d'un rire gémissant qui ne se tait jamais. Bientôt, à l'écart de la route, il vous semble distinguer une silhouette dans l'obscurité. On dirait quelqu'un qui vous attend. Que faites-vous ? Vous vous en approchez ? (29) Ou vous l'ignorez et continuez votre route en pressant le pas ? (2).

17. Vous levez sans peine le couvercle du sarcophage et en éclairez l'intérieur. Il n'y a pas de fond. A la place, un étroit escalier taillé dans la pierre et qui s'enfonce dans les ténèbres. « *Un passage secret !* » pensez-vous. Que faites-vous ? Vous enjambez le bord du sarcophage pour explorer le passage ? (47) Ou bien vous quittez le laboratoire sans plus attendre et vous vous dirigez directement vers le musée ? (11).

18. Vous avez beau consciencieusement appliquer le liquide noir, il ne se passe rien. rien de ce que vous attendiez... Et soudain... (33).

19. Vous remontez l'escalier de la crypte et vous aboutissez bientôt au sarcophage, le couvercle au-dessus de votre tête. D'une main fébrile, vous le poussez et... vous vous retrouvez nez à nez avec l'étrange pistolet de Wormezza, braqué sur vous. Derrière le comte, Luda éclate d'un rire vainqueur et strident. (40).

20. Vous sortez votre couteau !... Et vous vous rendez compte qu'il ne s'agit que d'un simple

Rappel des règles

Votre personnage est défini par trois caractéristiques : HABILETE, ENDURANCE, VOLONTE, obtenues par le jet de 1 d 6 + 6. Quand le texte demande un jet de caractéristique, par exemple un jet d'Habileté, il faut réussir avec 2d6 un score *inférieur* à la caractéristique *actuelle*. Les caractéristiques peuvent en effet baisser au cours de l'aventure ; la façon dont elles remontent est précisée dans le texte au moment voulu. Un jet de 12 est toujours un échec.

Les combats en corps à corps se règlent d'après la table ci-dessous. Comparez l'Endurance *actuelle* de l'attaquant à celle, *actuelle* du défenseur ; le nombre trouvé à l'intersection est le résultat *maximum* qu'il faut obtenir sur un jet de 2d6 pour toucher.

DEF / ATT	12-11	10-9	8-7	6-5	4-3	2-1
11-12	7	8	9	10	11	11
9-10	6	7	8	9	10	11
7- 8	5	6	7	8	9	10
5- 6	4	5	6	7	8	9
3- 4	3	4	5	6	7	8
1- 2	2	3	4	5	6	7

Exemple : Vous avez actuellement 8 d'Endurance et votre adversaire 4. Vous le touchez en obtenant sur 2d6 un nombre égal ou inférieur à 9.

Chaque coup qui porte cause au défenseur une perte de 1 point d'Endurance qui est soustraite *immédiatement*. A zéro point d'Endurance, on est totalement hors de combat.

Sauf indication contraire, vous avez toujours l'initiative. Quand vous devez combattre contre plusieurs adversaires à la fois, réglez *entièrement* chaque combat l'un après l'autre, c'est-à-dire ne passez au second que quand le premier adversaire est totalement hors de combat.

buisson d'épines qui vous a agrippé au passage. Vous soupirez. Cependant que le vent se met à rire de plus belle. Une fois remis de votre émotion, que décidez-vous ? Vous continuez à guetter les alentours du château ? (6) Vous y rentrez ? (13) Ou bien vous décidez de quitter le lieu maudit et de redescendre dans la vallée ? (16).

21. Luda et le comte Wormezza viennent d'entrer dans le laboratoire ; ils discutent âprement. « *Vous n'y pensez pas, chère aïeule,* s'écrie le comte ! — *détruire le produit de plus de dix ans de recherche ! — Vous recommencerez,* rétorque-t-elle. *L'intrus est toujours dans les parages, je le sens. Imaginez-vous les conséquences s'il découvre l'Elixir Noir ? — Encore faudrait-il qu'il sache ce que c'est,* plaide le comte, *encore faudrait-il qu'il sache qu'une seconde application de l'Elixir annule l'effet de la première et libère la victime ! — Il peut le découvrir par hasard. Croyez-moi, comte, il faut détruire l'Elixir Noir... — Non, il y a un autre moyen,* dit le comte. — *Soyez prudent,* dit Luda. — *N'ayez crainte, ma chère...* » Du fond de votre cachette, vous avez l'impression que les battements de votre cœur vont vous trahir. Mais après avoir touché à quelques objets, le comte et Luda quittent manifestement la pièce. Que faites-vous ? Vous ressortez du sarcophage ? (5) Ou bien vous explorez le passage ? (47).

22. Vous roulez parmi les ronces et les pierres, tandis que le rire du vent, le rire de Luda s'enfle à son paroxysme... Assommé, vous n'avez pas la force de réagir quand le monstre d'un seul bond se jette sur vous. Vous sentez ses crocs vous déchirer la gorge, et puis plus rien. Le rire de Luda s'est éteint pour toujours. FIN.

23. Jouez un jet d'Habileté. Réussi (2) ; manqué (37).

24. Le laboratoire est éclairé, mais il n'y a personne. Vous reconnaissez les instruments étranges, les pentacles gravés, les planches aux formules ésotériques, et les fioles aux liquides clairs ou foncés qui jonchent les étagères. Soudain, il y a du bruit dans le couloir. Vous n'avez que quelques secondes pour trouver une cachette. Il y a un grand placard mural ; y entrez-vous en ramenant la porte sur vous ? (9) Ou vous jetez-vous dans le grand coffre de pierre qui se trouve à l'autre bout du laboratoire, un coffre qui ressemble tout à fait à un sarcophage, avec un couvercle de bois ? (44).

25. Vous décidez en dernier recours d'appliquer le produit sur la peau de votre frère. Mais quel produit appliquez-vous ? Pour connaître le résultat de votre action, reportez-vous au paragraphe portant le même numéro que la référence du produit *Moins 10* (Si vous avez par exemple un produit N° 32, reportez-vous au paragraphe 22).

26. Vous reprenez la route en sens inverse, les cheveux dressés sur la tête. Dans le rire du vent transparaît la voix de Luda ; « *Viens,* sussure-t-elle, *viens vers moi...* » Vous serrez les dents et continuez vers le château. Après tout n'avez-vous pas la protection de votre couteau ? Et puis c'est au château que se trouve peut-être encore votre frère. Après une marche interminable, vous longez à nouveau la lugubre bâtisse. Derrière, la porte de la vieille cuisine est toujurs entrebaillée. Vous y entrez (7).

27. La nuit s'étire interminable. Le vent hurle toujours, mais il vous semble que son rire est sur le point de se muer en sanglots. La route monte. Enfin, vous atteignez à nouveau la lugubre bâtisse. Derrière, la porte de la vieille cuisine est toujurs entrebaillée. Vous y entrez (7).

28. Le monstre bondit ! C'est un énorme chien sauvage, avec des pattes larges comme celles d'un ours ! Vous devez maintenant le combattre en corps à corps au couteau, il a 12 points d'Endurance. Si vous sortez vainqueur, continuez votre chemin vers la vallée (46).

29. La silhouette ne bouge pas tandis que vous vous dirigez vers elle : elle attend. Et soudain, le vent éclate en un sarcasme d'une telle malignité que, le temps d'une seconde, vous fermez malgré vous les yeux. Et l'instant d'après, horreur ! trois autres silhouettes identiques vous encerclent dans la nuit ! Avez-vous encore des balles pour tirer ? Si oui, et si vous désirez tirer (48). Sinon, vous n'avez plus qu'à tenter de fuir (23).

30. Au prix d'un effort inouï de volonté, vous demeurez parfaitement silencieux. « *Qu'y a-t-il ?* répète Wormezza. — *Rien...* répond évasivement Luda, puis elle ajoute : *détruisez l'Elixir, comte ! — Non,* dit-il, *il y a un autre moyen. — Soyez prudent,* dit Luda. — *N'ayez crainte, ma chère...* » Vous les entendez toucher à quelques objets, puis ils quittent manifestement la pièce. Quelques instants plus tard, vous quittez prudemment le placard : vous êtes seul dans le laboratoire. Désirez-vous emporter l'une des nombreuses fioles dont sont garnies les étagères ? Vous n'avez pas de sac et il vous faut conserver une main libre, vous ne pouvez donc emporter qu'une seule fiole. Si vous prenez une fiole de liquide blanc, notez-en la référence : N° 60. Si vous prenez une fiole de liquide noir, notez-en également la référence : N° 28. Si vous ne voulez pas vous encombrer, vous pouvez aussi bien ne rien prendre. Puis, avec ou sans fiole, que décidez-vous ensuite ? Aller jeter un coup d'œil au sarcophage ? (17) Ou quitter le laboratoire et vous rendre au musée ? (11).

31. Vous avez fait mouche ! Le monstre blessé pousse un hurlement et saute dans le ravin. C'était un chien sauvage, énorme, avec des pattes presque aussi larges que celles d'un ours !... Vous l'entendez bientôt hurler au loin. La route est libre. Vous pouvez continuer votre chemin vers la vallée (46).

32. Vous avez un doute. Avant d'ouvrir éventuellement les cercueils, vous voulez être sûr que les statues de cire sont toujours dans le musée. Vous remontez l'escalier, sortez du sarcophage, quittez le laboratoire ; et vous vous rendez directement dans le musée (11).

33. Soudain tous les cercueils s'ouvrent d'eux-mêmes, les couvercles retombent avec fracas, et les « endormis » se redressent. Avec des démarches titubantes, ils convergent tous dans votre direction. Tziganes, villageois... ils sont si nombreux que vous ne pouvez les affronter. Vous faites demi-tour pour quitter la crypte (19).

34. Vous reculez, conscient que votre visage est déformé par un rictus de dégoût... « *Attends* »... murmure encore Luda ; mais la duplicité de son regard ne peut vous leurrer davantage. Vous quittez la chapelle et reprenez la route du château. Un cercle vicieux ! Le cauchemar semble se refermer sur vous comme une boucle. Alors le vent se jette sur vous avec furie ; et le rire de Luda vous fait presque ployer de douleur... (26).

35. Vous tirez une seconde fois. Comme au signal de la détonation, la lune apparaît dans une trouée des nuages : il n'y a personne. Les silhouettes sur qui vous avez tiré n'étaient que des buissons aux formes grotesques et tourmentées. Vous n'avez plus de munitions. Hagard, vous continuez votre chemin (2).

36. Vous ouvrez un troisième cercueil, et vous vous sentez pâlir. Votre frère y est allongé, blême et maigre, plongé lui aussi dans un profond sommeil léthargique. Vous lui parlez, vous lui prenez la main, vous le secouez : rien à faire, il ne se réveille pas. Possédez-vous un produit avec un numéro de référence ? Oui (25) ; non (33).

37. Vous trébuchez et peu s'en faut que vous ne tombiez. Vous réussissez à garder votre équilibre ; mais votre pistolet vous échappe des mains. Vous l'entendez rebondir parmi les pierres tandis qu'en écho le rire du vent s'enfle d'une joie mauvaise. Tentez-vous de le retrouver ? (4) Ou fuyez-vous sans perdre un instant ? (2).

38. Jouez un jet d'Habileté. Réussi (14) ; manqué (22).

39. La porte du placard s'ouvre brusquement ! Malgré toute votre volonté, vous n'avez pu demeurer parfaitement silencieux. Le rire fauve de Luda vous transperce comme une griffe... « *Il est à moi !* » hurle-t-elle. A bout portant, Wormezza braque sur vous son étrange pistolet court (40).

40. Le comte tire et vous suffoquez immédiatement. Le laboratoire vascille autour de vous. Le rire de Luda devient lourd, lourd... et vous entraîne en un vertige de ténèbres. Votre destin est scellé : vous allez devenir une marionnette de Wormezza et vous ne sauverez jamais votre frère. FIN.

41. Au détour de la route, vous apercevez le feu de deux yeux rouges. Une bête énorme vous barre le passage, vous l'entendez haleter, les yeux s'avancent. Il vous faut vite réagir. Que faites-vous ? Vous faites demi-tour et reprenez la route en sens inverse vers le château ? (26) Vous vous préparez au combat ? (41) Ou vous tentez d'échapper au monstre en le contournant, en sautant dans un ravin latéral à votre gauche ? (38).

42. Vous suivez Luda jusqu'à la roulotte. D'une petite malle d'osier elle tire un flacon d'un sirop rosâtre, le débouche et vous le tend. Vous le humez : cela sent la groseille. « *Bois* », dit-elle d'une voix douce. Vous videz le flacon et vous vous sentez immédiatement ragaillardi. (Régagnez éventuellement tous vos points d'Endurance.) Vous remarquez alors que la jeune fille vous tend également une petite boîte de métal contenant une matière jaunâtre à l'apparence mi cireuse mi graisseuse. « *Cet onguent,* explique-t-elle, *est ce que les Wormezza appellent l'Elixir Noir. Je ne sais pas pourquoi ils donnent ce nom à cette espèce de cire, mais je sais que c'est ainsi qu'ils la nomment. Je ne sais pas non plus à quoi elle sert, mais je sais que pour eux c'est quelque chose de très important. Et mon intuition me dit que cet onguent, cet « Elixir Noir », pourra peut-être te permettre de sauver ton frère...* » Comme vous semblez ne pas comprendre, elle ajoute : « *C'est à ton*

intention que je leur ai volé un peu de cette cire avant de m'enfuir du château. Je comptais sur elle pour te sauver, toi, au cas où cela aurait été nécessaire. Va, continue-t-elle, *retourne au château et libère ton frère. Je vous attendrai ici jusqu'à l'aube avec la roulotte, et nous quitterons ensemble ce lieu maudit.* » Si vous acceptez de prendre la boîte d'onguent, notez-en le numéro de référence : No 63. « *Va...* » dit-elle encore en vous pressant doucement la main. Désorienté par l'intensité de son regard, vous quittez la roulotte. « *Va...* » Sa voix résonne encore dans votre tête. Vous reprenez la route en lacet qui monte à Wormezza (27).

43. Vous vous cachez dans un renfoncement ; au passage, vous bousculez une vieille planche, mais vous la retenez in extrémis. Trois Tziganes apparaissent, armés de faucilles. L'un d'eux tient une lanterne. Ils organisent une battue, ils vous cherchent. De votre cachette, vous les voyez vous dépasser sans vous détecter. Leur lumière disparaît. Que faites-vous alors ? Vous quittez le site du château et retournez dans la vallée ? (16) Ou vous pensez qu'il est temps, maintenant, de retourner dans le bâtiment ? (13).

44. Vous soulevez le couvercle du sarcophage et en éclairez l'intérieur : il n'y a pas de fond. A la place, un étroit escalier taillé dans la pierre et qui s'enfonce dans les ténèbres. « *Un passage secret !* » pensez-vous. Vous enjambez le bord du sarcophage et refermez le couvercle sur votre tête. Que faites-vous ensuite ? Vous demeurez dans le sarcophage, sur les premières marches de l'escalier, pour identifier les arrivants ? (21) Ou vous descendez l'escalier pour explorer le passage ? (47).

45. Avez-vous de quoi tirer ? Avez-vous seulement encore un pistolet ? Si oui (49) ; si non (28).

46. Après une marche exténuante, vous arrivez enfin dans la vallée. Vous distinguez la petite chapelle. Une faible clarté jaune filtre de sa fenêtre en ogive. « *La chapelle ! Dieu soit loué !* » murmurez-vous. Par une association d'idée, vous portez la main à votre cou : votre crucifix n'est plus là ! La chaîne était si mince, elle a dû se briser. Qu'importe ! La chapelle ne peut être qu'un hâvre de paix. Vous descendez un dernier talus et en poussez bientôt la porte. Une femme y est agenouillée près d'un cierge allumé, une jeune femme aux longs cheveux noirs, vêtue d'une robe rouge. Au bruit de votre entrée, elle se retourne. C'est Luda ! Son regard fiévreux vous dévore. Elle se relève, tend le bras et fait un pas vers vous. Que faites-vous ? Vous ressortez de la chapelle et fuyez ? (34) Ou vous la laissez s'approcher de vous ? (52).

47. L'escalier est raide et s'enfonce interminablement sous la pierre moisie. Finalement, vous débouchez dans un long souterrain maçonné et voûté : une crypte. Des dizaines de cercueils y sont alignés. Dans la lumière vascillante de votre bougie, vous en comptez quarante, peut-être cinquante... le fond de la crypte est indistinct dans la pénombre. L'air ambiant est lourd et méphitique. Que faites-vous ? Vous faites demi-tour et remontez l'escalier ? (32) Ou bien la curiosité vous pousse à ouvrir le premier cercueil ? (10).

48. Vous tirez !... Mais c'est à peine si vous entendez la détonation car, au même moment, le rire du vent, le hurlement de Luda, explose en une joie exaspérante. Horreur ! une silhouette supplémentaire est venue s'ajouter aux précédentes ! Si vous avez encore une balle pour tirer et si vous désirez tirer (35). Si vous n'avez plus de munitions ou si vous ne désirez pas tirer, vous n'avez plus qu'à fuir (23).

49. Tirez autant de balles qu'il vous en reste. Réussissez pour chaque coup un jet d'Habilité. Si vous touchez au moins une fois (31) ; si vous ne touchez pas (28).

50. Vous avez beau consciencieusement appliquer le liquide blanc, il ne se passe rien... rien de ce que vous attendiez... Et soudain... (33).

51. Paniqué, vous sortez votre couteau et le brandissez au hasard. La griffe vous lâche. Auriez-vous touché ? Vous ne vous attardez pas à le vérifier. Chaque recoin de la lugubre bâtisse dissimule un monstre prêt à bondir. Vous courez vers la route, décidé à regagner la vallée au plut tôt (16).

52. Luda s'approche de vous. « *Ecoutez-moi,* dit-elle, *il faut que tu m'écoutes. J'ai été élevée comme la fille de Wormezza. Mais je ne suis plus sûre qu'il soit vraiment mon père ; et je n'ai jamais connu ma mère ; elle serait morte en me mettant au monde. Quand j'étais petite, c'est Cagno qui s'occupait de moi, le serviteur du comte. Et puis il y avait mon arrière-grand-mère. Elle s'appelait Luda, comme moi ; et d'ailleurs nous nous ressemblons étonnamment. Mais un jour, j'ai trouvé bizarre que mon aïeule soit toujours aussi jeune, presque aussi jeune que moi. Et j'ai fini par découvrir la vérité : mon arrière-grand-mère était morte depuis longtemps mais son corps hantait toujours les vivants sous la forme d'un vampire. Et j'ai découvert aussi que ma grand-mère avait préféré se jeter du haut de la terrasse plutôt que de devenir vampire à son tour après avoir mis ma mère au monde. Et j'ai compris quel était le destin qu'on me préparait : dès que j'aurais eu moi aussi un enfant, mon arrière-grand-mère ferait de moi une vampire et m'obligerait à dévorer mon mari ! A moins que je ne suicide comme ma grand-mère. Mais je ne voulais pas. Je voulais vivre. Pour m'obliger à obéir, Wormezza m'a privée de volonté et a fabriqué une statue de cire à mon image. A partir de ce moment, tout a été pour moi comme un rêve de brume : je ne savais pas ce que je faisais. On m'a envoyée parmi les Tziganes, pour chercher un mari... peut-être. Je ne comprenais rien, je n'étais pas moi-même. Tantôt je croyais être vivante ; tantôt je croyais être en cire ; et j'étais les deux, sans doute. Et puis un jour, j'ai vu ton regard, j'ai vu tes yeux, comme une grande lumière dans mon rêve de brume ! Et j'ai senti que quelque chose fondait dans toute la cire dont j'étais constituée. Ton regard venait, disparaissait ; je m'y accrochais désespérément ; je ne voulais plus voir que lui, comme la seule lumière vivante dans ma nuit de cire. Et puis la lumière a éclaté comme mille soleils ! Je me suis réveillée. J'étais vivante dans un cercueil au fond d'une crypte du château. Alors j'ai réussi à m'enfuir. Et là, dans cette chapelle, tu m'as trouvée en train de prier. Je priais pour te retrouver... Tu me crois ?* » conclut-elle en tendant vers vous une main hésitante. Vous prenez alors conscience que vous saignez et que le doigt de Luda est tendu vers une de vos meurtrissures. « Tu souffres, dit-elle, *viens, quittons la chapelle et allons dans la roulotte, je vais te soigner — Et Wormezza,* coupez-vous, *est-ce aussi un vampire ? — Je ne sais pas,* dit Luda, *je ne crois pas. Ce que j'ai découvert aussi, c'est que le Wormezza qui habite le château n'est lui-même qu'une effigie de cire du véritable Wormezza. Et où se trouve ce dernier, nul ne le sait... mais viens,* insiste-t-elle, *quittons la chapelle et allons te soigner dans la roulotte.* » Comment réagissez-vous à l'histoire de Luda et à sa proposition ? Un extravagant mensonge de bout en bout, et vous reculez ? (34) Ou bien vous ajoutez foi à son discours, vous quittez la chapelle et la suivez dans la roulotte ? (42).

53. Vous appliquez l'Elixir Noir, l'onguent que vous a donné Luda, sur la peau de votre frère. Presque instantanément, il soupire et ouvre les yeux. Sauvé ! Vous avez réussi ! Vous vous jetez dans les bras l'un de l'autre. Mais votre frère prend bientôt l'initiative : « *Vite !* dit-il, *il y a tout juste assez d'Elixir pour réveiller tous ces malheureux, et le temps presse, nous devons fuir.* » Vous suivez ses ordres. Un à un, vous déclouez les cercueils et ramenez à la vie les Tziganes et les villageois complètement élerlués. « *Wormezza,* vous explique en même temps votre frère, comptait sur mes connaissance scientifiques pour l'aider à renforcer sa formule. Quand j'ai découvert la vérité, j'ai voulu te prévenir, mais le comte m'a endormi par traîtrise ! » Puis votre frère vous désigne le fond de la crypte : « *J'ai étudié les plans du château. Il y a un passage secret au fond de cette crypte, qui donne dans la salle des poudres ; et de là, un labyrinthe de souterrains mène à l'air libre juste au pied de la colline. Il faudra courir ! — La salle des poudres ?* interrogez-vous. — *Le château fut un bastion de résistance contre les Turcs,* explique-t-il, *des centaines de barils de poudre sont entassés dans les caves. Nous allons tout faire sauter ! — Et les autres villageois !* vous écriez-vous, *ceux qui n'étaient pas dans ces cercueils, ceux qui dans leurs corps réels et privés de volonté obéissent encore aux ordres de Wormezza ? — Ils sont probablement dans la campagne, occupés à te traquer. La destruction de leur effigie en même temps que des instruments diaboliques du comte les libérera ! Viens, nous n'avons que trop perdu de temps !* »
Bientôt, suivis d'une foule médusée, vous vous engouffez dans une vaste cave effectivement pleine de barils. Votre frère allume une longue mèche. « *Vite, courons !* » Vous galopez à travers un dédale de souterrains. Soudain, une formidable explosion fait vibrer la terre ; des gravats pleuvent autour de vous. « *Vite ! courons !* » Votre frère mène la marche et il sait où il va. Enfin, la lumière du jour salue votre délivrance. Vous débouchez dans le ravin au pied de la colline. Jetant un regard en arrière, vous ne voyez plus du château qu'un nuage de fumée qui s'élève dans le ciel clair de l'aube : la longue, l'interminable nuit de Wormezza vient de prendre fin. Un rire clair vous fait vous retourner. Luda accourt vers vous et se jette dans vos bras. Les Tziganes vous regardent en souriant. « *Tu est maintenant des nôtres, étranger* », affirme la vieille au châle mauve. Et tous éclatent de rire, d'un rire simple et joyeux. Mais vous n'en entendez qu'un seul, et c'est le plus clair de tous : c'est le rire de Luda. FIN □

Denis Gerfaud

Ce scénario de l'Appel de Cthulhu (très librement inspiré de la nouvelle de F.B. Long : Les Mangeuses d'Espace) est prévu pour 4 à 6 Joueurs possédants quelques connaissances en Mythe de Cthulhu.

Nuit blanche

UN SCENARIO pour Call of Cthulhu CASUS BELLI

NOTES POUR LE GARDIEN DES ARCANES

Contrairement à la plupart des scénarios de l'Appel, celui-ci n'est pas un scénario d'enquête patiente. Les personnages sont en train de voyager quand, brusquement ! le danger leur tombe dessus... A eux de s'en sortir et, si possible de renvoyer l'horreur d'où elle vient.

Hector Trillinghast, un vieux toqué sorcier-envoûteur, à la santé mentale ravagée par une trop grande connaissance du mythe de Chulhu, a découvert dans un livre interdit *Cthaat Aquadingemb,* une formule permettant d'appeler une horreur suprême : les Mangeuses d'Espace. La formule a été prononcée avec succès et les Mangeuses d'Espace arrivent. Par malheur (?) Hector Trillinghast en est la première victime.La formule permettait, dite à l'envers, de repousser et de renvoyer les M.E. Il est trop tard. Hector git maintenant près de l'âtre dans sa maison, un trou bien net dans la boîte crânienne, une M.E. palpitant à la place du cerveau. Cependant les créatures indiciblement « étrangères » (alien) continuent de « pleuvoir » sur la région.

La solution se trouve donc dans la maison de Trillinghast. Découvrir le *Cthaat Aquadingemb,* le lire, apprendre la formule, la dire (tout cela étant naturellement très mauvais pour la SAN), permettra de renvoyer la grosse Mangeuse d'Espace « mère » vers les espaces intersidéraux d'où elle vient, et avec elle toutes les petites M.E. qui ne cessent d'arriver.

Pour cela, il faut que les Investigateurs se risquent dans les bois, alors qu'ils auront naturelement tous une préférence pour rester sur la route. Dans ce but, le Gardien des Arcanes devra faire en sorte de les « dégoûter » de la route en y multipliant les incidents et les dangers. Leur faire également remarquer que les cendres noires ne tombent pas dans les bois où elles sont arrêtées par le faîte des arbres. Dix « événements », numérotés de 1 à 10, sont prévus à cet effet. Le Gardien peut les utiliser quand il le désire, utiliser les mêmes plusieurs fois, à son gré, pour relancer l'horreur, la tension et le danger. Noter que, au choix du Gardien, certains de ces « événements » peuvent également avoir lieu dans les bois.

Les Mangeuses d'Espace

Les caractéristiques usuelles (Force, Constitution, etc) ne sont pas données pour ces monstres, car selon le concept même de F.B. Long, ces entités sont fondamentalement étrangères ; aucun critère terrestre ne peut s'appliquer à elles hormis la Taille et le Pouvoir. La



Taille peut varier de 1 à 10 d6 (la M.E. « mère » a une Taille de 40) et leur Pouvoir de 3 à 5 d6 (la M.E. « mère » a un Pouvoir de 21).

Les Mangeuses d'Espace « mangent » leur route à travers l'espace, à travers tout ce qu'elles rencontrent. Elles présentent tantôt l'aspect de longs filaments blanchâtres, translucides et luminescents, semblant pouvoir s'étirer à l'infini, avec au bout une sorte de main. Une main qui ressemble à un morceau de foie ou de cervelle. Nous opterons plutôt pour leur donner l'apparence de cervelles. De minces pseudopodes tentaculaires leur permettent de ramper quand elles ne se déplacent pas en « mangeant leur route ».

Tout ce qu'elles touchent devient bientôt translucide et luminescent. Les M.E. sont réfractaires (immunisées) à toutes les attaques physiques, en ce sens que, quel que soit le projectile ou l'arme utilisé contre elles, elles le *mangent.* Tout ce qui est « mangé » ou touché par elles, après être resté un certain temps transparent et lumineux, se transforme bientôt en cendres noires, molles et visqueuses. Le feu n'a aucun effet sur elles.

LE SCENARIO

A. L'accident

Partis de Newbury Port vers Arkham, dans le but, par exemple, de consulter des ouvrages à la Miskatonic University, les Investigateurs se trouvent présentement tous réunis dans un vieil autocar qui bringuebale sur une petite route de campagne à une quinzaine de kilomètres d'Arkham. La région est très boisée, et des bois bordent effectivement la route à gauche et à droite. C'est la fin novembre, il est 6 h du soir, la nuit tombe.

Outre les Investigateurs et le chauffeur, il y a un autre passager. Il était déjà là quand les Investigateurs sont montés dans le car. C'est Tom. Un homme d'une quarantaine d'années, vêtu de peaux comme un trappeur canadien. Il est sale, déchiré, et sent la chair morte. Il a tendance à marmonner tout seul. Si la conversation est engagée avec lui, il commencera à délirer au sujet d'un *vent* pas normal qui a tué son compagnon près d'un lac dans le Vermont (d'où il vient). Il précise parfois, énigmatiquement : *« Un vent qui hurle pour tuer... »* (Allusion à Ithaqua, le Wendigo).

L'utilité de Tom en tant que personnage du scénario est d'en faire une victime des M.E. Ayant perdu le contrôle de luimême, il constituera un danger supplémentaire pour les Investigateurs.

Tom :
FOR 14, CON 13, TAI 13, INT 9, POU 11, DEX 15, SAN 16, p.vie 13. Armure : 1 point de vêtements de cuir. Attaque : fusil de chasse double canon 75 %, dommages 2d6.

Dessiner un plan de car standard (10 doubles sièges à droite et à gauche d'une allée centrale, tous tournés vers l'avant, et une banquette arrière) et faire préciser à chacun où il se trouve. Tom est sur la banquette arrière.

En partant de l'Investigateur le plus près du chauffeur, faire tirer à chacun un jet de *Trouver Objet Caché*. La réussite du jet indique que le personnage concerné s'avise brusquement que le chauffeur est *affalé sur son volant*, que le car *roule toujours* et qu'on approche d'un *virage*. Pour dégager le chauffeur du volant et reprendre in extremis le contrôle du car, il faut réussir à jouer sa Force contre la Taille (12) du chauffeur sur la Table de Résistance *et* réussir un jet de *Conduire Automobile*. En cas de réussite, le car ne fera que s'immobiliser, sans dégâts, le nez dans un fossé. En cas d'échec, il *verse* dans le fossé. Chacun doit alors réussir un jet de chance ou subir 1d6 points de dommages. Dans les deux cas, *rien* ne fera repartir la car.

Le chauffeur est vivant, mais dans le coma. On s'aperçoit alors qu'il a un trou dans la tempe gauche, du diamètre d'une balle de golf. Ses cheveux deviennent translucides ; toute sa tête est entourée d'une aura luminescente. Jet de SAN réussi : rien ; manqué : -1d4 points de SAN. Si l'on tient à

regarder dans le trou de la tête du chauffeur, on y verra, en place du cerveau, l'abomination palpitante d'une M.E. SAN réussi : -1 point ; manqué : -1d4+1.

Les Investigateurs (Tom y compris) doivent maintenant quitter le car et s'aventurer sur la route ou dans les bois. En utilisant les « événements » suivants, le Gardien des Arcanes doit faire en sorte que les Investigateurs s'engagent dans les bois pour pouvoir finalement tomber sur la maison de Trillinghast.

1. Une autre M.E. est accrochée à la galerie du car. Les bagages extérieurs deviennent blêmissants. Si c'est la première M.E. qu'on voit : SAN réussi = -1 point ; manqué = -1d4+1. Si on en a déjà vu : SAN réussi = rien ; manqué = -1pt. Règle valable pour toutes les autres M.E. rencontrées, sauf la « mère » dans les bois.

2. On décharge une arme à feu sur une M.E. Les projectiles semblent *freinés* au contact de la « cervelle » ; et on voit nettement les balles devenir translucides. SAN réussi : rien ; manqué : -1d3.

3. Dehors, il fait maintenant nuit. Venant de partout et de nulle part, un incessant vrombissement. C'est comme si ce vrombissement lancinant palpitait à l'intérieur même de votre tête. SAN réussi : rien ; manqué : -1 pt.

4. Malgré la nuit, il est évident que le ciel est rempli de nuages (il a fait très mauvais toute la journée). Or on y voit comme une pluie d'étoiles filantes. SAN réussi : rien ; manqué : -1 pt.

5. Tentative de stop ? Une voiture arrive effectivement bientôt. Elle roule à très grande vitesse. Et soudain ! voilà qu'elle dérape à quelques mètres des Investigateurs et percute un arbre. Le chauffeur est gravement blessé, le volant enfoncé dans les côtes. Il râle et mourra dans les secondes qui suivent, en chuchotant pour toutes paroles : *« Ma... ma... Maryline... ».* Sa voiture est inutilisable. Sur lui, on trouvera un Colt 45 automatique chargé, deux chargeurs dans ses poches, ainsi qu'un demi-litre d'alcool (interdit) dans la boîte à gants; pas de papiers. Coïncidence malheureuse, cet outsider est un gangster qui véhicule actuellement le cadavre d'une femme. Ce cadavre, maryline, vieux d'un jour ou deux, est coupé en morceaux, dans un sac, dans le coffre de la voiture; SAN réussi : rien ; manqué : -1d4.

6. Cependant, sur la route, il pleut des cendres noires, molles et visqueuses. Ces cendres semblent horriblement vivantes. SAN réussi : rien ; manqué : -1d3.

7. A tout moment, en plus des cendres, une M.E. peut atterrir au pied d'un Investigateur. La route à cet endroit devient translucide. SAN : voir nº 1.

8. Les animaux sont fous ! Sur la route (ou dans les bois), des oiseaux aux plumes translucides tombent comme des pierres. Sur la route, quelque chose de grouillant à ras du sol s'avance dans la direction des Investigateurs. C'est un essaim (!) d'araignées translucides et luminescentes. SAN réussi : rien ; manqué : -1d2.

9. Une petite forme blanche jaillit de la lisière opposée et bondit agressivement sur un Investigateur, tente de le mordre puis disparaît dans le bois. C'est un lapin ! un vulgaire lapin blanc. SAN réussi : rien ; manqué : -1d2.

10. Tom est victime d'une M.E. Ses cheveux sont translucides et lumineux. Il tire sur les Investigateurs. SAN réussi : rien ; manqué : -1 pt.

B. Petite clairière et amorce de sentier

Il peut sembler aux Investigateurs que sous le couvert des arbres, le vrombissement est moins lancinant. Vers le Nord (la direction approximative du sentier), un point lumineux est nettement visible. A cause des vallonnements du terrain, c'est le seul endroit de la route où ce point lumineux est visible. Les Investigateurs peuvent être amenés à croire qu'il s'agit de la lumière d'une maison.

C. et D. Amorces de sentiers

C. mène à la maison de Trillinghast au bout d'environ 3 kilomètres.

D. mène à la ferme des Spencer au bout d'environ 2,5 kilomètres. De nuit, sur sentier, les Investigateurs peuvent parcourir 3 kilomètres par heure ; hors sentier : 1 kilomètre avec les risques de se perdre et/ou de tourner en rond.

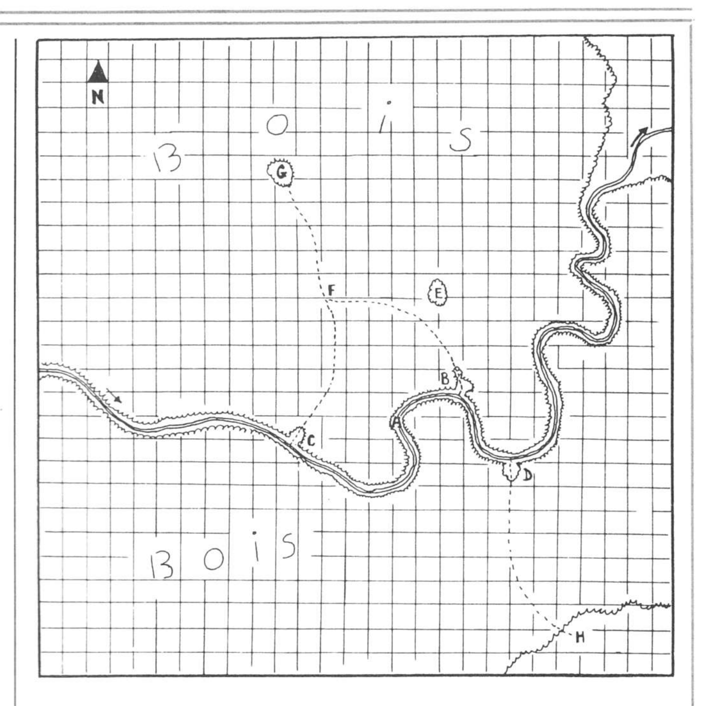
E. La mangeuse d'espace « Mère »

C'est le point lumineux visible de B. Une clairière d'une trentaine de mètres de diamètre au centre de laquelle trône une énorme M.E. d'une dizaine de mètres de haut. Sous elle et tout autour d'elle, rien que des cendres noires et visqueuses. Les arbres de la périphérie sont tous devenus translucides. SAN réussi : -1d4 ; manqué : -2d6. Cette M.E. est capable de lancer un sort de *Mindblast* (voir à la fin) à toute personne qui entre dans la clairière. Son Pouvoir est de 21.

Si les Investigateurs demeurent à proximité pendant une demi-heure, ou plus, ils s'apercevront que la M.E. grossit cependant qu'augmentent progressivement les dimensions de la clairière. Rien qu'à la pensée de la taille qu'aura la M.E. dans un jour ou deux si elle continue à *manger* à ce rythme-là... SAN réussi : -1pt ; manqué : -1d3+1.

F. Carrefour de la corde

Le sentier aboutit à un autre sentier transversal. Bordant la petite clairière formée par ce carrefour, un gros chêne. Bien qu'il n'y ait pas un souffle de vent, une corde se balance à l'une des branches du chêne. Elle se termine par un nœud coulant, et se balance... obstinément. SAN réussi : rien ; manqué : -1d2.



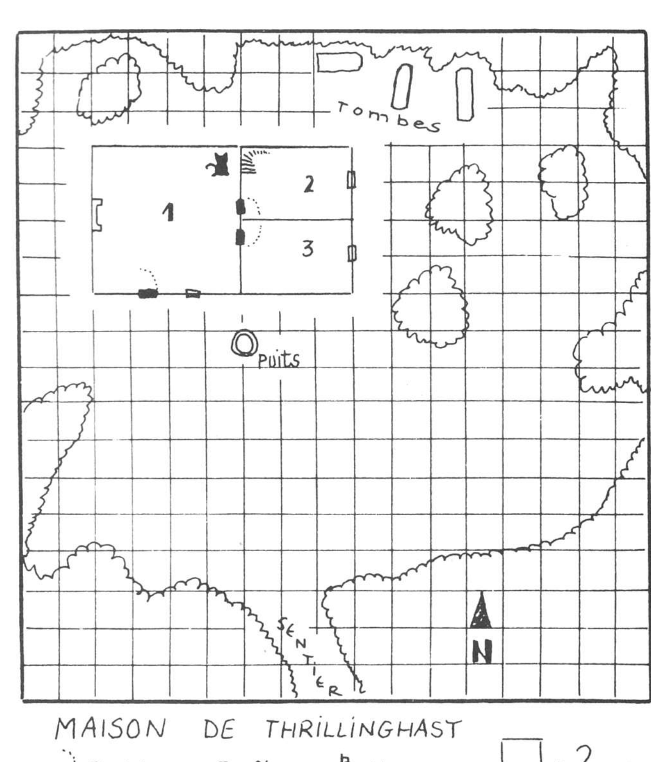
□ = 300 mètres

Route vers ARKHAM

Lisière des bois

------ Sentier dans les Bois

A. Lieu de l'accident du car
B. Amorce de sentier
C. Amorce de sentier
D. Amorce de sentier
E. Clairière de la M.E. "mère"
F. Carrefour de la Corde
G. Maison de Thrillinghast
H. Ferme des Spencer



MAISON DE THRILLINGHAST

Porte — Fenêtre — Atre — □ = 2 m

Escalier de la cave — chat caché

G. Maison de Trillinghast

C'est une petite maison sans étage, coiffée d'un toit de chaume noirâtre et pourrissant. Elle se tient au fond d'une clairière d'herbes folles et de buissons. Un vieux puits est visible non loin de la façade. La porte de la maison est entrouverte. Par le carreau sale de la fenêtre filtre une lumière jaune.

Derrière la maison, parmi les herbes et les buissons de la lisière Nord, il y a 3 pierres tombales portant les noms de Ann, Mary et Alfred Trillinghast. Il faut un jet de *Trouver Objet Caché* pour découvrir ces pierres. Si on les profane (= si on les ouvre), elles s'avèreront vides.

Le puits ne contient pas d'eau. Au bout de 12 mètres, il s'évase pour former une caverne jonchée d'ossements, d'où partent les multiples embranchements d'un labyrinthe de tunnels. Ces tunnels sont peuplés de Goules. Labyrinthe et Goules n'ont pas de rapport direct avec cette histoire ; toutefois, si les Investigateurs tenaient à s'y engager... tant pis pour eux ! Chaque Gardien improvisera son labyrinthe et ses Goules.

1. Salle principale. Aspect rustique, sale, désordonné. Une grande table couverte de vaisselle ou pourrissent des restes de repas, des bancs. L'âtre est allumé. Près de lui, sur le sol, un homme en robe de chambre mauve, pieds nus, immobile. Sa tête est devenue intégralement lumineuse : il est évident qu'il a été victime d'une M.E. SAN réussi : rien ; manqué : -1pt.

Au nord de l'âtre, un tas de bois. Sur le mur Nord, des étagères avec tout un capharnamüm d'objets usuels. Dissimulé là, se trouve un gros chat noir, le chat de Trillinghast. L'animal est fou de terreur et se jettera sur le premier Investigateur à sa portée. Il faut réussir un *Trouver Objet Caché* pour déceler sa présence.

Chat : FOR 3, CON 7, TAI 3, INT 8, POU 19, DEX 20, SAN 0, p.vie 5. Attaque : griffes 40 %, dommages 1d4.

2. Cuisine. Pièce sans intérêt si ce n'est une trappe ouverte. Sous cette trappe, un escalier de pierres descend apparemment dans une cave.

3. Chambre. Pièce désordonnée, sale et sans intérêt. De toute évidence, cette maison n'a (n'avait) qu'un seul habitant.

La cave. Elle occupe tout le sous-sol de la maison. C'est un véritable antre de sorcier. Collection de statuettes de cire piquées d'épingles, mygales empaillées tenues au plafond par un fil, crânes, pentacles sur le sol, etc... Une grande table supporte une grande quantité de fioles et d'objets à l'identité indéfinissable. Toutefois un jet d'Occultisme réussi permet de comprendre que l'occupant des lieux était versé dans la nécromancie. Sur cette table se trouve principalement un gros livre resté ouvert. C'est le *Cthaat Aquadingemb,* ouvert à la page où se trouve la formule *Contacter Mangeuse D'espace.*

Cthaat Aquadingemb, Anglais, + 13 % de mythe de Cthulhu, Mult. de sort × 3, SAN -2d8. Trois sorts s'y trouvent : *Mindblast, Contacter les Fungi de Yuggoth, Contacter les Mangeuses d'Espace.*

Le long d'un mur de la cave, il y a également un casier à livres. Derrière les livres, un trou de 30 cm de diamètre dans la maçonnerie du mur. La cavité contient un nœud de vipères (vivantes). Il y a 6 vipères, chacune ayant 1 hp.

VIPERES : attaque = morsure 40 %, dommages poison de puissance 6.

Les livres du casier sont :

Culte de Belial, Anglais, + 5 % en Occultisme.

Vergraben der Krankheit (l'Enterrement de la Maladie) de Von Helmz, Allemand, + 5 % en Occultisme.

Démonolâtrie, de Nicolas Rémy, Français, + 5 % en Occultisme.

Culte des Goules du Comte d'Erlette, Français, + 14 % de Mythe de Cthulhu mult. de sort + 2, SAN -d10, sorts : *Contacter les Goules* et *Signe de Voor.*

Sort de Mindblast

Pour rendre ce sort effectif, il faut vaincre le Pouvoir de la créature cible par un combat Pouvoir/Pouvoir sur la Table de résistance. Si le Pouvoir de la cible est vaincu, celle-ci perd 1d4 points de SAN *et* souffre d'une *folie* comme si elle venait de recevoir un choc terrible (voir Règles de l'Appel de Cthulhu p. 26). Ce sort coûte à celui qui le lance 1d3 points de SAN et une perte temporaire de 10 points de Pouvoir. La cible restera affectée (par sa folie) pendant un nombre d'heures égal à 20 moins son Intelligence.

Sort de Contacter les Mangeuses d'Espace

La formule dite à l'endroit permet d'appeler les M.E. ; dite à l'envers, elle permet de les renvoyer. Pour apprendre ce sort, il faut réussir un jet de % INT × 3. Les chances de réussite du sort sont calculées ainsi : 10 % + 2 % par point de Pouvoir dépensé. Plusieurs personnes peuvent se joindre à celui qui lit la formule, en la répétant phrase par phrase après lui, comme une lithanie. De cette façon, elles peuvent contribuer à la dépense globale de Pouvoir. Toutefois, l'initiateur du sort perdra toujours 1 point de Pouvoir définitif. Toutes les personnes œuvrant au sort perdent 1d6 points de SAN. (Pour renvoyer la M.E. « mère » par ce sort, il faut se trouver à portée visuelle d'elle).

H. La ferme des spencer

Au cas où les Investigateurs entreraient dans les bois côté Sud, ils aboutiraient probablement à la ferme des Spencer. Il s'agit d'une toute petite ferme isolée, plutôt pauvre : un cottage d'habitation et une dépendance grange/hangar. Les Spencer sont au nombre de 4. Harry, le père ; Johnny et Malcom, ses deux fils ; et Georgia, la mère, vieille femme impotente.

A l'heure actuelle, les Spencer sont terrifiés par ce qui se passe autour d'eux. Ils se sont barricadés dans leur ferme, armés de fusils de chasse. Si les Investigateurs présentent quoi que ce soit de menaçant (ou de terrifiant), les Spencer leur tireront dessus. Baratin et Eloquence seront nécessaires *tous les deux* pour les amadouer. Ils pourront alors abriter, voire soigner, les Investigateurs. Un jet de Psychologie réussi indiquera qu'ils cachent quelque chose qu'ils savent. Un jet de Psychanalyse réussi sur Harry ou Georgia les fera parler. En bref, ils diront la présence dans le voisinage d'Hector Thrillinghast, sorcier, envoûteur, dont ils craignent les manigances et le pouvoir. D'après eux, ce ne peut être que lui, la source du mal. Un jet de Discussion réussi sur l'un ou l'autre des fils les convaincra éventuellement de guider les Investigateurs jusqu'à la maison de Thrillinghast. Si le jet de Discussion est manquée, ou si les Investigateurs ne veulent pas s'encombrer des jeunes fermiers, il leur sera néanmoins expliqué avec précision où trouver la maison de Thrillinghast.

Harry Spencer, 55 ans : FOR 14, CON 11, TAI 13, INT 9, POU 8, DEX 11, SAN 25, p.vie 12. Fusil de chasse double canon 45 %, dommages 2d6.

Georgia Spencer, 62 ans : FOR 3, CON 6, TAI 7, INT 10, POU 14, DEX 4, SAN 31, p. vie 7. Premiers Soins 70 %

Johnny, 17 ans : FOR 15, CON 14, TAI 13, INT 9, POU 12, DEX 12, SAN 50, p. vie 14. Fusil de chasse double canon 45 %, dommages 2d6. Trouver Objet Caché 50 %, Pister 55 %, Grimper 85 %, Esquive 60 %.

Malcom, 20 ans FOR 16, CON 17, TAI 15, INT 8, POU 10, DEX 14, SAN 40, p. vie 16. Fusil de chasse double canon 55 %, dommages 2d6. Trouver Objet Caché 30 %, Pister 50 %, Grimper 90 %, Esquive 70 %.

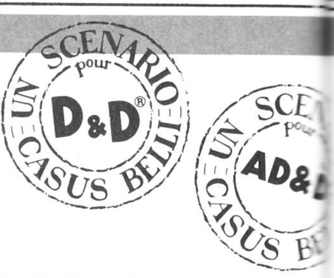
(Si besoin est, les autres aptitudes de ces NPC peuvent être déterminées aléatoirement ainsi : Connaissance = % base -2d10. Perception = % base. Manipulation = % base. Dérobée = % base + 2d10. Communication = % base + 1d10. Agilité = % base + 3d10).

Fin de scénario

Les investigateurs peuvent réussir à rejoindre Arkham à pied par la route. Le lendemain, le fléau aura pris des proportions considérables. Seul le *Nécronomicon* s'ils arrivent à obtenir la permission de le consulter à la Miskatonic University pourra les renseigner sur le genre du fléau. Mais ils n'y trouveront pas le sort nécessaire à renvoyer les M.E.

Si les Investigateurs trouvent la maison de Trillinghast, le livre et la formule, s'ils réussissent à renvoyer l'horreur d'où elle vient, ils regagneront chacun 2d6 points de SAN. □

Denis Gerfaud



1 - Début de l'aventure

Quand on se trouve dans la région du Traverbois, il est bien rare qu'on ne soit pas saisi par la beauté des lieux. Les arbres, feuillus et épineux, qui couvrent les douces collines de cette province, tendent vers le ciel leurs cimes élancées. Leurs parures ont, en toute saison, ces teintes qui touchent tant le cœur des bardes et des poètes. Cependant, à l'heure où le soleil éclate en grosses taches écarlates, à l'horizon occidental, de vieilles légendes reviennent à la mémoire du voyageur ; histoires de garous, de vampires et de spectres, en forment la trame. Les cieux, lourds de nuages sombres, sont alors ressentis comme une menace directe et, lorsque la face blême de la lune s'en vient disperser les ténèbres, c'est d'une lueur molle et pâle digne d'enfer.

2 - Ballade en forêt

Après une progression de quelques jours sous les futaies du Traverbois, après quelques nuits d'angoisse pure sous ce ciel chargé de terreur, le groupe d'aventuriers que vous observez depuis quelque temps maintenant, pénètre dans une zone d'épineux de 40 cm de haut en moyenne.

Nul arbre, nul abri, ne se trouve au-dessus de leurs têtes, lorsqu'éclate un de ces orages qui fit la réputation de la contrée. Tout semble contre eux. La végétation s'accroche et déchire les chausses ; les épines s'incrustent dans les mailles des cottes et pénètrent les défauts des armures. La pluie et le vent froid qui cinglent, rivalisent de malignité. Plongés au sein de ce chaos, les membres de ce groupe apercevront-ils la faible lueur qui perce l'obscurité ? A la croisée de la plus haute fenêtre de son manoir, le chevalier Yvon a fixé une lampe tempête. S'ils l'aperçoivent, ce peut être le salut ; ce peut être aussi l'occasion de la résurgence des légendes de terreur et de violence. Ne serait-ce pas là le château de quelque vampire ?

1 - a) Les aventuriers se sauvent dans la forêt, ou râtent le château.

Le soleil dévoilera, d'un rayon timide, cette scène cocasse d'une troupe, fière et aguerrie d'ordinaire, vautrée aujourd'hui dans la boue, couverte de plaies, épuisée, hagarde. Une douce musique accompagne le réveil de ces vaillants coureurs de routes. Un barde rieur assiste et participe, en musique, à cette pénible levée de corps. Il aidera ceux qui, couchés en armure, auront le plus grand mal à retrouver une station debout.

Cette aventure est conçue pour être jouée selon les règles de base de Donjons et Dragons, par un groupe d'au moins 4 aventuriers du 3e niveau minimum. La possession d'armes magiques par certains membres de cette équipe est conseillée, mais pas indispensable.
En outre, les ajustements sont donnés pour que cette aventure puisse être jouée au niveau 3-6 selon les règles de AD & D.



La vie de chateau

Le barde vient du château. Il n'y a là-bas nul vampire, mais, quoique les gens y soient charmants et hospitaliers, un mystère entoure la famille du chevalier. Tout au long de leur discussion, le musicien errant agrémentera son discours de chansons. Il quittera la groupe sur un chant contant la mésaventure d'un chevalier qui, ayant tué en combat loyal un de ses congénères, hérita de son fief et de sa malédiction. Chaque pleine lune le voyait se tranformer en une bête fauve et le courage manquait à tous ceux qui auraient pu l'aider. (Tous les chants et récits du Traverbois font référence à la lune. Toutes les malédictions la concernent et les joueurs sont informés dès le départ). Le barde laisse en cadeau une poignée d'herbe aux loups car, dit-il, *« s'il est un pays où cette plante peut servir, c'est bien le Traverbois »*.

1 - b) les aventuriers se rendent au château pour demander asile et protection contre les intempéries.

Nous appelerons cette nuit de tempête, la première nuit. L'accueil est chaleureux et propre à réchauffer corps et ames. Il est difficile cependant de ne pas remarquer que le souci étreint les habitants du lieu. Le jour suivant, le premier jour, il sera possible à chacun de vaquer à sa guise. Le fils du châtelain partira chasser avec un vieux sergent et acceptera de se faire accompagner par qui en exprimera le désir. La bibliothèque, étonnament fournie, est ouverte sans restriction aux visiteurs.

Le soir de ce premier jour, on pourra constater un affairement inhabituel chez les 3 serviteurs et les 5 hommes d'armes qui, avec le chevalier Yvon, sa femme, son fils et sa fille, forment la population du domaine. Ils partiront le jour suivant pour un village distant de quatre lieues, laissant la famille seule. Leur retour est prévu pour le cinquième jour, deuxième après la pleine lune.

Renseignements disponibles au chateau

Les serviteurs et les hommes d'armes, huit personnes au total n'ont rien de secret à confier. Il est possible d'apprendre de leurs bouches l'imminence du départ de tous, hormis la famille du chevalier. Ils savent que ce départ est rendu indispensable par un danger mortel qui se présente à chaque lune pleine.

Ils savent que ce danger ne concerne pas les membres de la famille, mais n'en connaissent ni la nature, ni l'antidote. Ils ne comprennent pas pourquoi la femme et la fille du chevalier ne les accompagnent jamais, mais ils respectent cette volonté et ne feront part de ce sentiment que s'ils sentent quelque noble volonté derrière les questions de ces étrangers si curieux.

Le membres de la famille d'Yvon ne mettent pas à l'aise leurs interlocuteurs. Il émane un charme presque animal et certainement dangereux d'Yvaine, la fille du chevalier. Leu, le fils, dégage une force, une violence une rage de vivre qui font presque peur à voir.

Il passe aisément de la bonne humeur à la rage la plus noire. Cet état éclate dès que la menace lunaire est évoquée. Il n'y a pour lui aucune solution, et la mise à mort des curieux n'est pas pour lui une solution exagérée. De ces deux-là, aucun indice ne sera obtenu, en dehors de ceux que nient leur comportement. Le frère est très jaloux de tous ceux qui approchent sa soeur !

La femme du chevalier, dame Ulfine, est retranchée dans un chagrin que tous expliquent par la malédiction. Elle est taciturne, distante, et ne parle jamais aux étrangers.

Yvon est le chevalier de la chanson du barde, comme l'ont été avant lui des dizaines d'autres, comme le seront peut-être les membres de cette équipée perdue dans les vallons du Traverbois. Face à un interlocuteur maladroit, il sera prompt à la colère, prétextant éventuellement la défense de son honneur chevaleresque. Devant un questionneur plus adroit, il pourra confier que la seule possibilité de salut pour sa parenté réside dans un document caché. La cachette, protégée par on ne sait quel maléfice, ne se dévoile que les nuits de pleine lune. Or, ce sont justement ces nuits-là qu'aucun d'entre eux ne peut s'en approcher. La raison de cette impossibilité, Yvon la tient secrète mais, dit-il *« elle explique à elle seule l'obligation qu'il y d'éloigner tous ceux qui ne sont pas de la famille durant ces trois jours funestes »*. Le chevalier avoue avoir vu la cachette mais, lorsque la lune décroît, le souvenir lui manque, et il est incapable de dire si elle se trouve ou non dans le château.

Si un des aventuriers se propose de détourner la malédiction en épousant la fille d'Yvon, il lui sera répondu qu'un tel subterfuge a déjà été tenté, mais qu'il n'a pas résisté aux forces maudites. Le nouveau marié est mort la nuit de ses noces dans des circonstances que le chevalier se refuse à décrire.

Le deuxième jour suivant le soir de leur arrivée s'ils se sont réfugiés au manoir faute de la tem-

pête ; ou le lendemain, si leur venue fait suite à la rencontre avec le barde, les aventuriers seront priés de quitter le château. Ils constateront à cette occasion que tous les êtres vivants, humains et animaux, débarrassent les lieux.

2 -a) Les aventuriers partent avec les serviteurs sans idée de fausse sortie.

Ils se rendent vite compte que la petite troupe qu'ils accompagnent les prend pour des pleutres. Ces gens les regardaient comme des héros envoyés par les cieux pour chasser l'ombre et leur déconvenue de les voir fuir le château, n'en est que plus grande. Il ne faudra pas plus d'une lieue pour que le vieux sergent leur demande de les laisser et d'aller se faire pendre ailleurs. C'est tout juste s'il ne les traite pas ouvertement de couards, en maudissant l'obligation d'obéissance aux maîtres qui l'empêchent de rester au domaine les nuits de pleine lune. Les aventuriers peuvent alors retourner vers le château, rester dans le périmètre du domaine à trois lieues aux alentours de la bâtisse, ou quitter la région.

Cette dernière solution, peu vraisemblable, marque la fin de la partie ; les deux autres nous mettent dans la situation qui conclue l'éventualité d'une fausse sortie.

2 - b) Les aventuriers quittent le château et avouent aux serviteurs qu'ils veulent y retourner pour combattre le mal.

Les gens du Traverbois sont naturellement méfiants à l'égard des étrangers. Cependant, une telle proposition ne pourra être que favorablement accueillie par la troupe de serviteurs. Le sergent confiera même au personnage qui lui semblera le plus droit (pas dans son alignement mais dans ses réactions « réelles »), une dague en argent (son seul bien) qui s'avèrera utile s'il ne s'est pas trompé quant à la menace qui pèse sur ces terres. Il indique aussi que des armes de ce type étaient autrefois possédées par le chevalier, mais qu'elles ont, sur son ordre, été jetées dans un gouffre, avec interdiction de n'en jamais révéler le lieu. Le vieux sergent peut trahir ce serment, s'il est habilement amené de le faire. Le gouffre au trésor est indiqué sur la carte. Il est difficile de parvenir au fond, mais pas impossible.

Vous pouvez peupler cet endroit d'animaux en gardant à l'esprit que, si une créature intelligente est déjà passée là, elle aura certainement pris pour elle cette richesse, et y aura peut-être même établi son repaire.

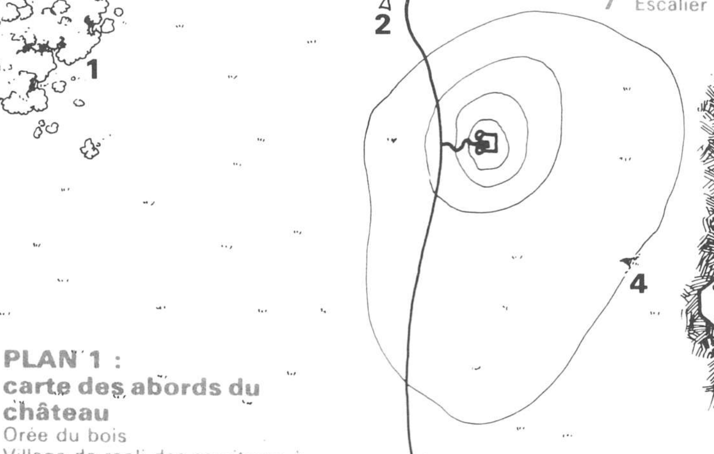
Dans la nuit qui suivra leur départ, et s'ils sont présents dans le périmètre de trois lieues de rayon autour du château, les aventuriers sont attaqués par un groupe de loups garous (1d3 + 1 en nombre), qu'ils soient en surface ou dans le gouffre. Dès qu'une de ces créatures est tuée, elle se tranforme en l'un des membres de la famille d'Yvon.

PLAN II : château, rez-de-chaussée

1 Chambre des gardes
2 Escalier descendant au sous-sol
3 Rempart
4 Cuisine
5 Chambre d'hôte
6 Chambre d'Yvaine
7 Chambre de Leu
8 Chambre des maîtres
9 Salle commune
10 Bibliothèque
11 Ecurie
12 Chambre des serviteurs
13 Cour (et basse cour)

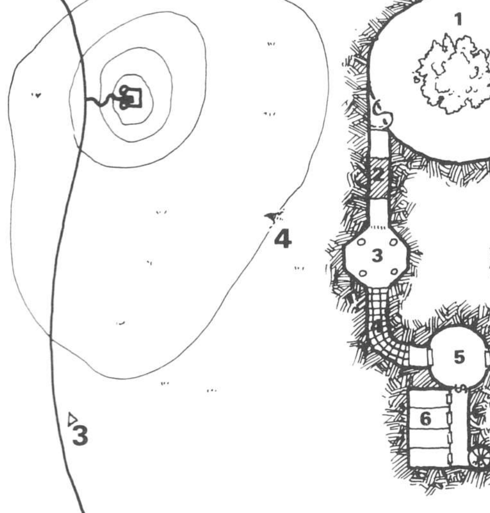
PLAN III : château, sous-sol

1 Salle de la couronne
2 Pièges
3 Squelettes
4 Dalles mouvantes
5 Démon
6 Prisons servant à entreposer des marchandises
7 Escalier de la cuisine



PLAN 1 : carte des abords du château

1 Orée du bois
2 Village de repli des serviteurs à 4 lieues.
3 Route d'arrivée des aventuriers
4 Gouffre au trésor



Tant qu'il reste un membre de cette famille vivant, tant que les héros de cette histoire restent sur les terres du chevalier et tant que dure la pleine lune (3 nuits), ils sont victimes d'attaques de la part de ces lycanthropes. L'issue de cette situation peut être la fuite des survivants en dehors du domaine. S'ils reviennent plus tard, les membres de la famille encore vivants se souviendront de leurs hôtes, mais pas des combats dans lesquels ils ont affrontés. L'issue peut être aussi la mort de tous les membres du groupe : fin de l'aventure. Elle peut aussi être la mort des loups garous. Tout reste alors à faire, mais les aventuriers, effrayés en découvrant la personnalité réelle de leurs agresseurs, peuvent choisir de fuir la région à ce moment. Qu'ils soient maudits, et que je vous explique pourquoi !

De même qu'Yvon, en tuant un chevalier lycanthrope, avait hérité de sa malédiction pour lui et tous les siens, de même les aventuriers héritent-ils de la misère de cette famille. C'est le fantôme du premier loup garou tué qui viendra les en prévenir lors de la nuit suivante. Son ectoplasme glauque accompagné de grognements et de gémissements leur dira : *« Maudits, comme tous ceux qui vous ont précédés, vous vous transformerez à la prochaine lune pleine en monstres hideux, enragés et avides de sang. Comme tous les autres, vous passerez les jours qui vous séparent de cette date à chercher l'antidote de par le monde. Et comme tous, vous ne la trouverez que lorsque vos esprits, animaux déjà, ne sauront en tirer profit. Vous êtes maudits jusqu'à la fin des temps et lorsque vos corps pourriront depuis longtemps, vos âmes erreront toujours dans les limbes, attendant une issue qui ne viendra jamais ! »* La suite dépend, d'une part du jour (ou de la nuit) où se situe cet épisode, d'autre part des talents de recherche que déploieront nos aventuriers.

Le parchemin

Dans le château, plus précisément dans la bibliothèque, existe une cachette qui recèle un vieux parchemin craquant. Tous les 28 jours, alors que la lune est à son maximum de plénitude, un rayon vient frapper l'oeil d'une des nombreuses faces de créatures qui sont gravées dans les boiseries du lutrin. Un des panneaux de bois qui compose son pied, coulisse alors, dévoilant ainsi la cachette. Le mécanisme est magique, mais un voleur pourrait découvrir la cache par ses propres talents, et le bois du pied est fragile. Ce parchemin semble être issu d'un ensemble plus complet. C'est en fait la dernière page d'un livre qu'on pourra éventuellement retrouver moisi et illisible dans le gouffre au trésor. Il émane de cette peau jaunie couverte d'une écriture serrée à l'encre brune une forte impression de malaise. Aux plus doués de découvrir pourquoi. Voici ce qui est écrit : *« En conséquence de quoi, je fais don, de par ma pleine puissance, et en toute malignité souveraine, à cet esclave de mes passions, de la certitude d'un héritage digne de lui, de la protection et de la souffrance en mon Royaume blême, et de l'assurance que tout sera fait, malgré Ses Volontés, pour que jamais la couronne de cristal qui soigne et guérit tous les maux que j'accorde ne soit trouvée par ses*

successeurs. En toute et éternelle haine... ». Suit une signature qu'aucune censure ne laisserait passer, et que la décence nous interdit de reproduire ici. Sachez seulement que sa vue provoquera une peur panique telle dans l'esprit des aventuriers que seuls les âmes les mieux trempées sauront résister à l'envie de fuir au plus vite et au plus loin, malgré l'échéance qui approche. (Jet de sauvetage contre sort avec un malus de 2).

Durant leur prochain sommeil, les « héritiers » d'Yvon rêveront de la couronne. A leur réveil, il leur semblera évident qu'elle se trouve dans les sous-sols du manoir.

Explorations des sous-sols

Il est possible d'explorer cette zone sans avoir trouvé le parchemin. L'entrée du souterrain est alors très difficile à trouver. Il y a dans cette partie des bâtiments une entité démoniaque dont la charge est de protéger l'entrée des lieux où gît la couronne de cristal. Seuls les personnages doués naturellement pour la découverte des passages secrets ont *une* chance de découvrir celui-ci, et une chance sur six seulement. S'ils n'y parviennent pas, la pleine lune les trouvera et les transformera, irrémédiablement. S'ils ont trouvé le parchemin et rêvé la présence de la couronne dans les sous-sols, le démon n'aura plus aucun pouvoir de camouflage. Tous auront deux chances sur six de trouver l'entrée du souterrain. De l'autre côté, le démon apparaîtra sous la forme d'un vieil ermite au regard curieux. Après avoir tenté de deviner jusqu'où va le savoir des aventuriers, le démon aura les possibilités suivantes.

3 - a) Les aventuriers ne connaissent pas le parchemin et ont eu la chance incroyable de découvrir le P.S.

Le démon tentera de les convaincre que cet endroit est une des portes de l'enfer et qu'il est chargé d'en écarter les imprudents, en attendant les glorieux héros qui pourront aller défier le seigneur des ténèbres dans la citadelle infernale. S'il y parvient, tout va bien pour lui, tant que le parchemin n'est pas trouvé. S'il n'y parvient pas, il proposera alors au groupe un concours (voir 3 b).

3 - b) Les aventuriers connaissent le parchemin

Il sera impossible au démon de les convaincre de leur erreur.

Il leur proposera alors un concours en se présentant comme un ennemi loyal qui ne veut en fait que leur bien. *« Il y a,* dit-il, *deux chemins qui mènent au même endroit, au bout de ce souterrain. Choisissez celui que vous désirez emprunter. Je prendrai l'autre. Les premiers arrivés auront alors le pouvoir de demander à l'autre équipe de faire ce que le vainqueur désirera ».* Le démon n'a pas l'intention de faire ce qu'il propose. Il se cachera dans un recoin et reviendra en arrière pour suivre le groupe, pensant ainsi l'anéantir petit à petit.

4 - a) Le groupe refuse le concours et cherche à vaincre le démon tout de suite.

Le combat aura pour issue la mort du démon (sous sa forme matériel), ou celle des aventuriers. Dans le premier cas, ils pourront explorer le souterrain sans crainte de ce qu'il y a dans leur dos.

4 - b) Le groupe accepte le concours.

Le démon les suivra et les harcèlera jusqu'au moment où il se rendra compte qu'il ne peut empêcher les aventuriers d'atteindre la couronne. Il fera alors demi-tour et fermera le passage d'arrivée. La probalité de trouver la sortie sera alors égale à celle qu'ils ont eu en venant dans les sous-sols sans connaître le parchemin (1/6 pour les elfes uniquement). Une petite précision concernant le souterrain : les deux chemins indiqués par le démon-ermite sont identiques et mènent effectivement au même endroit. Dans les lignes qui suivent, un seul côté sera donc décrit, l'autre lui correspondant en tous points.

Le souterrain de la couronne de cristal

La salle dans laquelle le démon a sa conversation avec le groupe est circulaire et fait 9 m de diamètre. Il n'y a là aucun meuble et les deux portes massives, chacune étant le début d'un des deux chemins, sont fermées par une chaîne et un lourd cadenas. Si on lui demande, le démon ouvrira et gardera négligemment la chaîne et le cadenas.

Premier couloir

Les dalles de ce couloir font 50 cm de côté. La particularité de cet endroit tient à ce qu'aucune de ces dalles n'est au niveau de ses semblables, et qu'elles se déplacent sans cesse du haut vers le bas. Certaines d'entre elles vont jusqu'à toucher le plafond (à 3 m) alors que d'autres vont jusqu'à s'enfoncer de 6 m dans le sol. C'est dans cette zone que le démon, sous la forme d'une araignée veuve noire, attaquera les aventuriers, en commençant par les plus proches de la sortie. Il utilise la même apparence dans l'éventualité 4 a.

Salle hexagonale

Cette salle n'est pas au même « niveau » que le couloir précédent. Il n'y a qu'une dalle qui, en atteignant la profondeur de 6 m, permette à la personne qui s'y est juchée de sauter dans la pièce. La porte de cette salle est donc 6 m plus bas. Il y a dans cet endroit 4 squelettes qui ne demandent qu'à dérouiller leurs petites articulations, (voir leurs caractéristiques en fin de module). Une grille ferme l'autre extrêmité de cette salle. On peut voir de l'autre côté un couloir de 6 m fermé à son extrémité par une porte barrée de métal.

Deuxième couloir

Le deuxième tiers de ce couloir est piégé. Il s'ouvre en deux, faisant place à une trappe de 3 m de profondeur hérissée de pique en bois. Les dégâts ne sont pas méchants, mais le bois dont sont faits ces piques est, en lui-même toxique. A moins que le M.D. en secret, n'ait réussi un jet se sauvegarde contre le poison, la victime de ce piège deviendra folle de rage (bersek) en 1d10 rounds.

Au bout du couloir, la porte barrée ne présente aucun système d'ouverture visible. Il y en a fait deux : un à droite, et un à gauche. Tous deux doivent être détectés avec le talent de voleur « découvrir les mécanismes (pièges) ». Si c'est le système découvert sur le mur gauche dans le chemin de gauche ou sur le mur droit dans le réseau de droite ; la porte s'ouvre sur un réduit triangulaire sans issue. Si c'est le système opposé qui est trouvé (par exemple, sur le mur gauche du chemin de droite et inversement) la porte s'ouvrira sur un réduit apparement semblable. Il y a en fait un passage secret, de ce côté, qui donne sur la salle de la couronne.

La salle de la couronne de cristal

Cette pièce très vaste, 27 m de diamètre, peut être rejointe des deux côtés des souterrains. En son centre, est un arbre feuillu et majestueux. Le soleil et le ciel ne sont pas visibles, mais la lumière du jour règne en cet endroit. Sous l'arbre, contre le tronc, est adossée une jeune femme. Ce sont là les gardiens de la couronne de cristal. L'un comme l'autre sont vivants et prêts à défendre efficacement la relique contre toute intrusion démoniaque.

Par contre, à moins d'être agressés les premiers, ils recevront favorablement les victimes de la malédiction. La jeune femme seule se présente et se propose de soigner les blessures. Elle connait de nombreux sorts de clerc, particulièrement de guérison, et les possède en grande quantité. L'Ent, l'arbre pensant, ne dévoilera son identité que pour défendre sa compagne d'une agression, ou pour donner aux aventuriers la couronne dont il a la garde en son tronc. La jeune femme est la matérialisation de la couronne de cristal. Elle expliquera que la guérison de la malédiction s'obtient par l'apposition de la relique sur le front des victimes. Elle peut aussi ramener à la vie et guérir de toute maladie et malédiction toute personne morte depuis moins de 22 jours. Si les aventuriers lui demandent la permission d'emporter la couronne afin de guérir le chevalier et sa famille, la jeune femme acceptera en précisant que la couronne disparaîtra pour revenir à sa place au bout de 22 heures.

Malgré son aspect fragile, la couronne est incassable tant que la jeune femme est vivante, car cette dernière la répréseantant sur le plan physique, l'objet visible n'est qu'une illusion entourant une force guérissante et bénéfique immatérielle.

Leur quête aboutie, les aventuriers ont donc la possibilité de

fuir la région, de piller le château, dont les serviteurs ne devraient plus tarder à rentrer, ou encore de ramener Yvon et sa famille à la vie. Dans ce dernier cas, et bien que ses richesses ne soient pas grandes, le chevalier leur donnera la plus grande partie de son trésor.

Caractéristiques pour D & D

Yvon
— Noble : CA 2, DV 3, PV 20, DP 20 m (10 m) AT : 1 arme, DG 1-8 ou par arme, SC guerrier 3, BV 8, TT D, Moralité J.
— Loup garou : CA 5 (9), DV 4, PV 24, DP 60 m (30 m), AT 1 morsure, DG 2-12, SC guerrier 4, BV 8, moralité C.

Leu
— Noble : CA 2, DV 2, PV 15, DP 20 m (10 m), AT : 1 arme, DG 1-8 ou par arme, SC guerrier 2, BV 8, moralité N.
— Loup garou : CA 5 (9), DV 4, PV 20, DP 60 m (30 m), AT : 1 morsure, DG 2-12, SC guerrier 4, BV 8, moralité C.

Ulfine
— Noble : CA 10, DV 1, PV 6, DP 10 m (5 m), AT O, SC magicien 1, BV 4, moralité J.
— Loup garou : CA 5 (9), DV 4, PV 22, DP 60 m (30 m), AT 1 morsure, DG 2-12, SC guerrier 4, BV 8, moralité C.

Yvaine
— Noble : CA 8 (Dext), DV 1, PV 6, DP 20 m (10 m), AT 1, DG 1-4 (dague), SC guerrier 1er, BV 6, moralité C.
— Loup garou : CA 5 (9), DV 4, PV 22, DP 60 m (30 m), AT 1 morsure, DG 2-12, SC guerrier 4, BV 8, moralité C.

Sergent
— Guerrier : CA 5, DV 2, PV 15, DP 20 m (10 m), AT 1, DG 1-8, ou par arme, SC guerrier 2e, BV 8, moralité J.

4 gens d'armes
— Guerriers : CA 6, DV 1, PV 8, 7, 8, 9, DP 20 m (10 m), AT 1, DG par arme, SC guerrier 1er, BV 8, moralité J.

Barde
Se bat avec le plat de l'épée et assomme ainsi tous les aventuriers les uns après les autres. Peut lancer des sorts pour immobiliser les lanceurs de sorts et les empêcher de nuire.

Démon
Se bat sous la forme d'une énorme araignée veuve noire. CA 6, DV 3, DP 20 m (10 m), pas de toile, AT 1 morsure, DG 2-12 + poison, SC guerrier 2, BV 18, moralité C (c'est un démon), PV 18.

4 squelettes
CA 7, DV 1, DP 20 m (10 m) AT 1, DG 1-6, SC guerrier 1, BV 12, moralité C, PV 6, 5, 8, 4.

Le trésor d'Yvon

Il comprend : 4000 pièces d'argent, 2000 pièces d'or, 3 gemmes de 50 pièces d'or chacune, des gantelets de puissance d'ogre, une armure de plaque + 1, une épée + 1, + 3 contre les morts-vivants et une potion de diminution. Ce trésor est entreposé dans un coffre, dans la chambre des maîtres. Le chevalier, s'il est ressuscité, sera enclin à moins de gentillesse s'il se rend compte que son bien est pillé, mais il est sensible aux explications pourvu qu'elles soient accompagnées d'une restitution en bonne et due forme. Il ne consentira pas à se débarrasser de ses gantelets, de son armure et de son épée. Il gardera de même au moins 2000 pièces d'argent, mais donnera volontiers tout le reste. Il possède en outre divers ouvrages d'intérêt général qui peuvent intéresser certains lettrés et qu'il donnera volontiers. Les armes trouvées dans le gouffre, seront volontiers données aux aventuriers, mais il faudra compter sur les nombreuses bandes de voleurs, généralement bien renseignées, qui sèment la terreur sur toutes les routes de ces terres.

On trouvera dans le gouffre : 1 épée longue, une épée courte et 3 dagues, le tout en argent. Leur valeur au combat est normale, sauf face à des lycanthropes.

Caractéristiques AD & D

Yvon
Noble (guerrier 9e) PdV : 66 ; CA 2 (plaque + 1) ; F 17, I 14, S 13, D 11, C 14, Ch 13. Arme : épée longue + 1, + 3 contre les morts-vivants + gantelets de force d'ogre. Lawful Good.

Leu
Noble (guerrier 4e), PdV : 29 ; CA : 2 (splint + dext) ; F 16, I 12, S 10, D 17, C 15, Ch 13. Arme : épée longue, lance. Chaotic Neutre.

Yvaine
Noble (guerrier 1er) ; PdV : 10 ; CA : 8 (dext) ; F 12, I 14, S 11, D 17, C 11, Ch 17. Arme : dague. Chaotic Neutre.

Les loups-garous
Dès de vie : 4 + 3 ; 1 AT. Dg 2-8. Surprennent 1-3/6, ne sont touchés que par les armes magiques ou en argent. Chaotic evil. Le mâle (Yvon) touche avec un bonus de + 2 si sa femelle (Ulfine) est attaquée. Il fait alors le maximum de dommages. AC : 5. PdV Yvon : 34. Ulfine : 25 ; Yvaine : 31 ; Leu : 23.

Sergent
Guerrier 2e, CA 5 (maille renforcée) ; PdV : 15 ; AT 1 ; Dg 1-8 (épée longue) ; Loyal Neutre.

4 gens d'armes
Guerriers 1er ; CA 6 (cottes de mailles) ; PdV : 8/7/8/9. 1 AT ; Dg : 1-6 (arc ou épée courte) ; Loyal Neutre.

Barde
Barde 3e (guerrier 7e/voleur 7e/druide 3e). PdV : 65. Voir les différents pouvoirs du barde dans le PH, page 118.

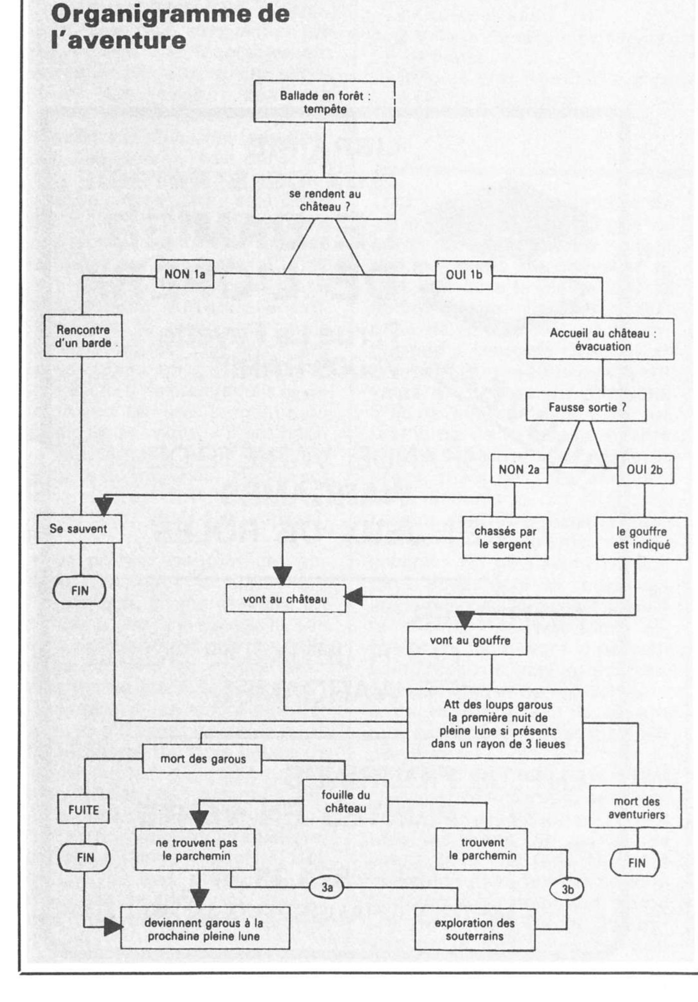
Démon
Attaque toujours sous la forme d'une araignée de nuit. (voir caractéristiques et détails dans C.B. No 23, page 28). CA 2 ; Mvt 18 ; Dès de vie : 8 + 8 ; PdV : 58 ; dégats : 3-18 ; taille : large ; Att spéciale : poison, hypnotisme.

4 squelettes
CA 7, Mvt 12, Dès de vie : 1, PdV : 8/8/8/8, Att 1, dégâts : 1-6, résistance magique et défenses spéciales (voir Monster Manual page 88).

Trésor d'Yvon
Identique à celui décrit pour D &D.

Marc Laperlier

Organigramme de l'aventure



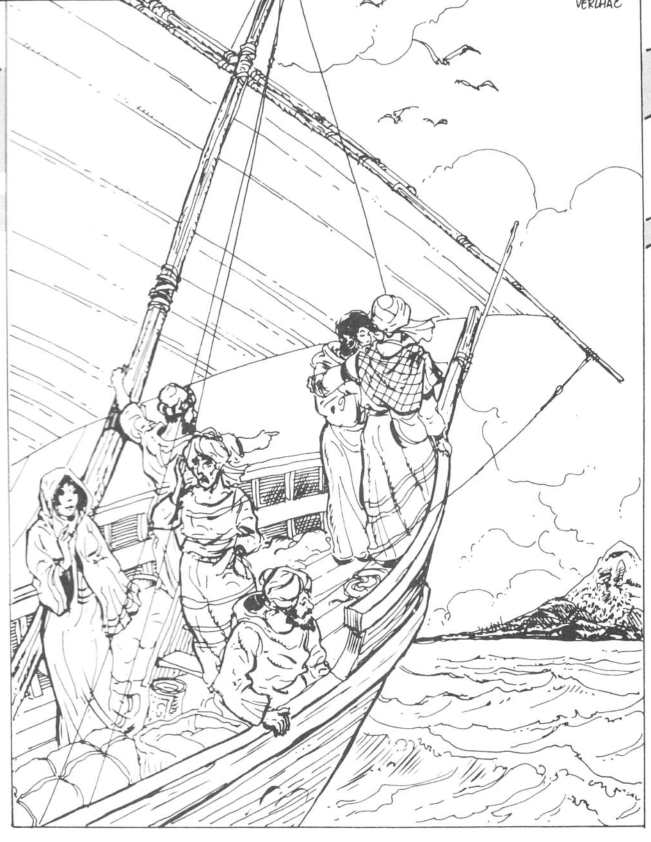


Prologue

— *Attends !*
La main du vieil homme s'était refermée sur mon poignet.
— *J'ai encore quelque chose à jouer !*
Je me retournai lentement. Il avait vraiment l'air d'un minable, avec son turban déchiré et sale, sa chemise crasseuse, et surtout ses yeux rougis par l'excès de drogues.
— *Quel genre de chose ? ton stock de puces, ou ta pipe à opium ?*
— *Non, non, quelque chose de mieux, de beaucoup mieux ! Un trésor !*
— *Un trésor, tu n'as pas l'air d'un homme qui possède un trésor.*
Le vieillard me fit signe de me rassoir.
— *Ecoute petit, j'ai été pirate pendant plus de 40 années. J'ai parcouru toutes les mers qu'Allah a créées pour limiter les terres des hommes. J'ai vu les palais d'or de la Chine, j'ai vu Tombouctou la belle, et Zanzibar la mystérieuse, j'ai même vu Zimbabwe, où vivent les autres gens. J'ai été l'amant d'une reine, et l'esclave d'une esclave. J'ai tué de ma main plus de 7 fois 7 fois 7 hommes, et aimé bien plus de femmes encore... J'ai même été roi. Moi tel que tu me vois j'ai été roi, autrefois, dans les Iles du Silence, mais maintenant...*
— *Suffit ! Vieux singe calamiteux, je ne suis pas ici pour entendre tes sornettes ! Si c'est là tout ce que tu as à jouer, je peux te dire que tu as déjà perdu ! Parle, que me proposes-tu ?*
— *une carte*
— *une carte ?*
— *la carte d'un trésor.*
Mon éclat de rire fit se retourner quelques uns des consommateurs attardés ce soir-là au Khan de la Voile d'Orient.
— *Vieux fou, me faire à moi le coup de la carte du trésor ! J'avais à peine quinze ans lorsque j'ai vendu pour la première fois le Grand Minaret de la Mosquée à un crédule marchand damasquin, alors ton histoire de carte... Allons, buvons un dernier verre, et rentre te coucher.*
D'une main tremblante le vieux pirate extirpa un petit objet de sa poche et le posa sur la table.
— *Reconnais-tu cela, jeune ambitieux ?*

Ce scénario est conçu pour 4 à 8 personnages créés à l'aide des règles de *Légendes*, et de *Légendes des Mille et Une nuits*.

Bani des Brouillards



J'examinai lentement la bague posée sur la table. Elle portait un sceau, très simple, une hache à deux tranchants.

— *Par les cornes de Domriatt, où as-tu volé cela ?*

— *Nulle part, mon père me l'a donnée avant de mourrir, en même temps que la carte. Il s'appelait Ali, Ali Al Nazir...*

— *Montre la carte !*

Il sortit un morceau de papier jauni de son turban.

— *Pourquoi n'es-tu pas allé toi-même chercher le trésor de Bani ?*

— *A cause du serment fait à mon père. Je lui ai juré de ne jamais violer la sépulture du grand Bani ; il avait été son fidèle second pendant plus de 20 ans, et il aimait cet homme venu du Nord.*

— *Et que sais-tu du trésor ?*

— *Rien, mais Bani a capturé plus de bateaux qu'il n'y a de fidèles à la grande Mosquée de Bagdad pour la prière du vendredi, et nul ne sait ce qu'est devenu le butin.*

— *Combien joues-tu ce plan ?*

— *10 000 dinars*

— *L'opium te dérange l'esprit vieux fou, 5 000 ! Pas un de plus.*

Le vieux acquiesca, puis ramassa les dés. Il les lança d'un geste sec... Deux, cinq, dix. Par la barbe de Kirhz, le coup s'annonçait délicat !

Je pris les dés à mon tour, et les fit rouler entre mes doigts. Ils avaient beau être lestés comme un navire de guerre, sortir exactement le chiffre désiré demande beaucoup de doigté. Le pouce calé sur le 4, je lançai les dés... cinq, et six.

Le viel homme palit. Je ramassai la carte;, et jettai quelques dinars sur la table.

— *Tiens, pour ta prochaine pipe d'opium !*

Je n'en suis pas bien sûr, mais il me semble bien l'avoir entendu rire, au moment où je franchissais la porte du Khan...

Il est quasi indispensable que l'équipe comprenne un magicien ayant étudié les « Ecritures Mystiques ». Il est souhaitable que ses connaissances s'étendent jusqu'au sort «Effacer» (Nº 72, page 165). Il est souhaitable également que l'équipe comprenne un spécialiste en pièges et trappes, ainsi qu'un marin expérimenté (disposant d'un petit bateau). Le plus simple est que les personnages joués (PJ), fassent partie d'une équipe de aschab al matalib (p. 108). L'un des PJ vient de « gagner » la carte aux dés.

Introduction

L'histoire débute sur l'île de Socotra, située dans l'océan indien, en face de la corne de l'Afrique (voir carte page 38-39).Le port de l'île est un lieu de relâche idéalement placé pour les navires assurant le commerce avec l'Extrême Orient, l'Afrique Occidentale, Madagascar, et la Mer Rouge. C'est une cité cosmopolite : marins, marchands, et aventuriers de tous poils et de toutes les régions du monde connu peuplent les khans du port. Les mœurs sont assez relachées, la présence de la religion est discrète, et l'on peut trouver facilement des khans où l'on sert de l'alcool et même des établissements où se pratiquent les jeux de hasard.

Il est possible d'acheter et de vendre absolument n'importe quoi à Socotra en dehors d'un bazooka ou d'une carte des astroports d'Aldébaran (quoique en cherchant bien...), toutefois il faudra parfois y mettre le prix. Chaque fois qu'un personnage veut acheter quelque chose, utiliser la liste de prix fournie avec le scénario « Les tours du silence », mais appliquer la table suivante :

→ jetter un dé 10

1 — moitié prix
2 — moitié prix
3 — prix normal
4 — prix normal
5 — prix normal
6 — double prix
7 — double prix
8 — double prix
9 — triple prix
10 — quadruple prix.

→ jetter un de 10

Produit de qualité :

1 — extrêmement mauvaise
2 — mauvaise
3 — médiocre
4 — ordinaire
5 — ordinaire
6 — ordinaire
7 — bonne
8 — très bonne
9 — excellente
10 — spéciale (magique, empoisonné, maudit, volé,...)

→ si les joueurs désirent « Marchander » (p. 120), jetter 2d10 pour définir les CDS du marchand dans cette compétence.

La carte (plan I)

C'est une vieille feuille de papier jaunie ; un plan, sans échelle, y est dessiné à l'encre brune. Une croix (1), qui semble plus fraîche que le reste du tracé est placée au centre du plan. Une zone grattée peut être remarquée légèrement à gauche de la première croix (2).

Il serait souhaitable que le Maître des Légendes recopie le plan, en dessinant deux croix, puis de gratter pour éliminer celle qui est effacée. Les joueurs disposeraient alors d'un plan similaire en tous points au vrai plan actuellement en notre possession.

Note : la croix visible est un piège, elle indique l'antre d'un monstre (voir plus loin). La croix effacée indique l'emplacement de la fausse tombe de Bani des brouillards.

La croix qui indique la position de la vraie tombe de Bani a été dissimulée par un sort « écriture cachée » de NIS 18 (sort No 68 ; P. 164). Cette croix reste rigoureusement invisible tant qu'un autre sort ne la rend pas visible (« révéler les écritures », ou « reflux de la magie »).

En 3, un petit logo indique la position de la passe qui permet d'accéder à la plage.

Utilisation

Le premier devoir des PJ est de trouver la position de l'île. Si l'un des PJ est marin, il a une chance de reconnaître l'île d'après le plan (égale à ses chances de succès pour « se repérer »), à condition de savoir lire. Sinon les PJ peuvent se renseigner au bureau des pilotes du port, ou consulter les cartes de la bibliothèque. Ils finiront par découvrir que l'île est située à environ 2 jours de mer de Socotra, et que son nom est l'île Noire. En se renseignant auprès des marins de la région, on peut apprendre que cette île est considérée comme maudite à cause des nombreux écueils qui bordent ses rivages. Il n'y a ni eau, ni végétation. Les naufrages sont nombreux, les soirs de brume, dans ces parages...

Les PJ peuvent se renseigner sur Bani des Brouillards dans les khans du port. Ils apprendront que Bani était un chef de pirates, mort il y a environ 100 ans, un géant à la barbe rousse, dont les exploits sont restés légendaires. Jamais la marine du gouverneur de Socotra ne put le capturer. On raconte qu'il avait un flair infaillible pour trouver des bancs de brouillard afin d'échapper à ses poursuivants, d'où son surnom.

Le voyage

Il faut en théorie 20 Heures de bateau pour aller de Socotra à l'île Noire. Toutefois trouver une île de petite taille en plein océan n'est guère facile compte tenu des techniques de navigation de l'époque. Au bout de 20 heures, le personnage chargé de la navigation doit réussir un jet « se repérer ». En cas d'échec, les PJ auront perdu Me heures. A la fin de ces heures perdues, faire un nouveau jet, et ainsi de suite jusqu'à la réussite. Les PJ voient alors à l'horizon se profiler les hautes falaises sombres de l'île Noire.

Ne pas oublier aussi le jet « pied marin », (mal de mer, P. 118), toutes les 12 heures, pour tous les PJ.

Il y a toutes les 24 heures 1/6 chance qu'une tempête se déclenche sur cette partie de l'Océan. S'il réussit un jet « prédire le temps » un personnage peut prévoir cette tempête. Il est possible de se renseigner auprès des marins locaux, (déterminer leur CDS pour « prédire le temps » en jettant 2d10). En cas de tempête, le PJ qui dirige l'embarcation doit réussir un jet de « manœuvrer une embarcation ». Un échec indique que le cap a été perdu, (perte de 12 heures de temps), faire un nouveau jet. Un nouvel échec indique la perte de 48 heures (au fait les PJ ont-ils toujours à manger et à boire ?), et refaire un jet. Un troisième échec, et c'est le naufrage ! Il y a 1/4 chance que 2d4 requins croisent dans les environs. *Changez de scénario...*

L'ILE (plan II)

Elle est formée de basalte, et cernée de hautes (20-100 m) falaises noires. Un certain nombre de zones d'écueils sont indiquées sur le plan. Chaque fois que les PJ tentent de franchir une zone à écueils, le PJ qui dirige le bateau doit réussir un jet « manœuvrer une embarcartion ». En cas d'échec le bateau subit Mr points de dommages. Lorsqu'un bateau à subit plus de 15 points de dommage, il coule (1/2 chance que les requins attaquent). En cas d'échec (quelle que soit Me), les PJ doivent faire un jet de « pied marin », puis en cas d'échec un jet d'équilibre. Si celui-ci est reté le PJ passe par dessus bord, (les requins !).

L'île est d'origine volcanique, elle est absolument déserte, il n'y a ni eau, ni végétation. Deux volcans, l'un plus grand, l'autre plus petit, dressent fièrement leur cône dans le ciel sans nuage de l'océan Indien. Une coulée de lave spectaculaire recouvre près du tiers de la surface de l'île. Le seul endroit pour aborder est une petite plage de sable (noir), située dans une crique, sur la face ouest de l'île.

1 — Petit cône

Sur la parois ouest du cratère, à l'intérieur, on remarque l'entrée d'une grande caverne. C'est la demeure d'un couple de géants des singes. Ils sont les seuls survivants du naufrage du bateau qui les emportait, captifs, vers Bassra. Pour survivre, depuis, ils allument, les nuits sans lune, de grands feux pour attirer les navires qui, abusés par la lumière maudite de ce couple infernal, se précipitent sur les écueils.

A moins que les PJ ne soient arrivés de nuit, et ne montent au cratère également de nuit, sans lumlière et sans faire de feu, les géants des singes les auront repérés. Ils vont leur tendre alors un pièce qu'ils utilisent pour capturer les survivants des naufrages.

Tôt le matin, les PJ aperçoivent une légère fumée qui s'élève du petit volcan. Elle provient d'un mouton qui rotit délicieusement dans la caverne des géants des singes. La femelle est dissimulée (CAC = 17), dans le fond de la grotte, une massue à la main, elle attaquera dès que tous les PJ sont entrés dans la grotte, ou dès qu'elle est repérée. Le mâle est dissimulé au sommet du rebord du cratère. Dès qu'un PJ tente de ressortir de la grotte, il lui lancera des blocs de rocher pour l'écraser.

2 — Grand cône

On remarque immédiatement, à l'intérieur du cratère, une plateforme taillée dans le roc, donnant sur ce qui semble être l'entrée, fermée, d'un monument.

3 — Les feux

Les PJ peuvent trouver là les restes des grands feux allumés par les géants naufrageurs. Il y a aussi un stock de bois assez important.

4 — Plage

C'est une plage de sable noir.

5 — Entrée de la vraie tombe

L'entrée de la vraie tombe est très peu visible. Si les PJ observent (de la mer), cette partie de la falaise ils pourront voir le quai et l'escalier qui mène à la dernière demeure de Bani des Brouillards en réussissant un jet de « Vue » avec un malus de — 6.

La tombe du grand cratère (plan III)

1 — Plateforme

Une plateforme d'environ 3 m de diamètre a été creusée dans le roc.

2 — Entrée de la tombe

Elle est fermée par une lourde dalle (4800 kg). Sur cette dalle est représentée une grande hache à deux lames, au centre d'un cercle de runes (de type nordique). Un personnage réussissant un jet de « connaissance des alphabets et des écritures », peu comprendre que la dalle cache l'entrée d'un monument funéraire, probablement la tombe d'un marin.

3 — Escalier

La tombe est creusée dans le roc, mais les parois sont recouvertes de dalles de basalte, d'environ 3 m sur 3 m. Il est difficile d'escalader ces dalles (— 5).

4 — Trappe

Rien de tel qu'une bonne trappe pour refroidir l'ardeur des pilleurs de tombe. Le degré de dissimulation est de 3. Le piège se déclenche dès que 60 kg sont placés sur la trappe. Sous la trappe se trouve une fosse de 3 m de profondeur, garnie de pieux métalliques. En plus des dommages dûs à la chute (5 points de souffle par mètre), la victime a 11/20 chances d'être empalée (2 × Mr points de souffle, ne pas localiser).

5 — Pierre pivotante

La dalle située sur ce côté du piège pivote sans effort si on la pousse. On découvre derrière un nouveau couloir...

6 — Salle du drakkar

Cette salle est creusée dans le roc, les parois ne sont pas recouvertes de dalles, mais des boucliers ronds en bois peint sont accrochés tout autour de la salle.

Au centre de la grotte se dresse une embarcation de forme étrange (en fait un modèle réduit de drakkar), entièrement recouvert de tuiles d'or. Dans le bateau un corps est étendu. C'est celui d'un homme grand, dont le noble visage n'orne d'une barbe rousse, tenant dans ses mains une hache à deux lames, qui émet une faible lueur... Le corps a visiblement été embaumé. Il repose sur un catafalque recouvert de draps cousus de fils d'or. Tout autour de la dépouille, sont disposés des joyaux magnifiques.

Ces richesses sont toutes plus fausses les unes que les autres ! Ainsi les tuiles d'or recouvrant le drakkar sont simplement des plaques de plomb recouvertes d'or, les bijoux, sont faux (ce dont les PJ peuvent se rendre compte s'ils réussissent un jet « évaluer », à condition qu'ils se méfient, bien sûr). Le cadavre n'est qu'une imitation en cire, seul un médecin peut s'en endre compte extérieurement. La hache est magique, elle émet en permanence une faible lueur ; c'est là son seul pouvoir...

7 — Le piège

Cette dalle peut coulisser. Un mécanisme mal dissimulé (bonus de 2 pour le jet « détecter les pièges ») la fait coulisser. Derrière se trouve une tenture rouge. Dès que l'on tente d'écarter la tenture, une puissante balliste se déclenche. Les CDS que le projectile touche une personne située dans le couloir sont de 17/20, les dommages occasionnés sont égaux à 5 × Mr et de type « estoc ». Dissimulation du piège : 4, complexité : 5.

8 — Grille
Dans le plafond, se trouve une grille. Sa mise en place est déclenchée par un mécanisme situé dans une jarre de la salle 9. Elle n'est pas dissimulée, encore faut il penser à lever la tête. Elle pèse 1 380 kilos, il est possible de la soulever mais il y a 12/20 chance qu'elle se bloque au cours de cette opération.

9 — Salle du trésor
On remarque tout d'abord six jarres de grande taille (1,20 m de haut), cachetées par de la cire (b). Contre un autre mur sont disposés trois grands coffres ornés de dorures (c). Au centre de la pièce se trouve une vaste dalle carrée, portant d'étranges motifs, et des inscriptions en runes nordiques (a) L'inscription signifie *« la clef est dans la jarre »*.

● Les jarres : La jarre N° 1 désigne celle située le plus près des coffres, et la jarre N° 6, la plus éloignée.
— jarre N° 1 : elle est vide, mais le couvercle est relié par un mince cordon, au mécanisme qui déclenche la grille (8). Dissimulation du piège : 2, complexité : 0.
— jarre N° 2 : elle ne contient qu'une petite clef d'argent, ornée d'un rubis d'assez belle taille (mais faux).
— jarre n° 3 : elle contient du vin d'assez bonne qualité. En fait la jarre est quasi vide, il n'y a que deux litres de vin au sommet de la jarre dans un petit réceptacle, donnant l'illusion que la jarre est pleine. Le reste de la jarre est rempli de terre.
— jarre N° 4 : identique à la jarre N° 3
— jarre N° 5 : identique aux précédentes
— jarre N° 6 : le couvercle de cette jarre, comporte, dissimulé sous la cire, un signe magique, qui peut être identifié par un magicien ayant étudié les « écritures mystiques », ou par quelqu'un réussissant un jet « connaissance des alphabets et des écritures », comme étant le tout-puissant sceau de Salomon, capable d'asservir les invisibles. Dans la jarre se trouve un Efrit, enfermé là depuis plusieurs milliers d'années. Dès qu'il sort de la jarre, l'efrit manifeste sa mauvaise humeur : il a été enfermé dans cette jarre par un magicien humain, aussi en veut-il à l'humanité toute entière. Si les PJ se montrent agressifs, sortent des armes, il les attaquera, en utilisant d'abord ses sorts (« endormir » par exemple). Toutefois sa mauvaise humeur se dissipera bien vite si les PJ parviennent à le faire rire. Ne pas oublier qu'un efrit est en général assez stupide (tirer son intelligence avec 2d6), et que les gags les plus simples peuvent être très efficaces. Ainsi lorsque j'ai joué pour la première fois ce scénario, l'un des personnage a réussi à dérider le redoutable invisible en faisant parler la clef trouvée dans la jarre grâce à la compétence ventriloquie.

● Les coffres : aucun d'entre eux n'est piégé, ils sont équipés de cadenas, tous sont faciles à ouvrir, (bonus de + 2 à « crocheter les serrures », et de + 4 à « effraction »). Le premier est plein de pierreries, le second est plein de petits pots contenant des parfums précieux, et le troisième contient des statuettes de pierres fines. Tout ceci est évidement faux. Les pierreries sont en verre coloré, les statuettes sont en bois peint, et il n'y a qu'une mince couche de parfum sur les flacons remplis de suif.

● La dalle : dans les runes se trouve un trou de serrure, il suffit de les examiner attentivement pour le découvrir. La clef trouvée dans la jarre N° 2 permet de faire jouer cette serrure. Elle déclenche un mécanisme qui fait grâce à un jeu de contrepoids, pivoter la dalle. L'ouverture ainsi découverte donne sur une cave. Sur le sol de la cave, on distingue trois coffres...
Encore une fois il s'agit d'un piège. Le sol recouvert de terre est formé d'un mince plancher de bois, qui ne peut supporter plus de 20 kg ; sous ce plancher se trouve le vrai sol, 30 cm plus bas, recouvert de 20 cm d'eau empoisonnée, et parsemé de pointes métalliques. Il y a 14/20 chances qu'un personnage qui passe au travers du plancher en bois soit blessé par une pointe métallique. Les dommages sont de 2 × Mr points de souffle. De plus, le poison infecte la blessure. La virulence du poison est de 13. S'il agit, le PJ perd 1 point de fatigue par minute jusqu'à un total de 120 points.

Conclusion
Comme vous avez pu le remarquer, il n'y a absolument rien à trouver dans cette « tombe », tout est factice, sauf les pièges. Il y a de bonnes chances pour que vos joueurs soient maintenant passablement nerveux, voire vraiment de mauvaise humeur, et vous jettent à la tête dés, gommes, et crayons. Il ne leur reste plus qu'à s'armer de patience, pour tenter de découvrir le vrai tombeau de Bani des brouillards.

Le *vrai* tombeau (plan IV)

1 — Quai
L'accès du tombeau est situé une dizaine de mètres au dessus de l'eau dans la partie sud de l'île. On peut y accéder par un escalier débouchant sur un petit quai taillé dans le roc. (1). Il y a un passage de récif à franchir avant d'atteindre l'escalier (voir la procédure plus haut). Ne pas oublier de demander quelques jets de « pied marin », et « équilibre » lors du passage du bateau à l'escalier. En effet cette partie du rivage est infestée de requins ! Si un personnage tombe à l'eau, 1-4 requins attaqueront 3d10 secondes plus tard.
Sur la plateforme débouche un boyau naturel, d'environ 1,50 m de long. Au fond, on distingue une salle, et les lueurs d'un tas d'or...

2— Illusion de parois
L'entrée la galerie est dissimulée par une illusion (permanente) de paroi rocheuse.

3 — Salle du trésor
Cette salle est tout à fait identique à la salle 6 du faux tombeau. Toutefois les boucliers sont de bien meilleure qualité, les tuiles qui recouvrent le bateau sont en or véritable, le cadavre est un vrai cadavre embaumé. Par contre les joyaux sont tout aussi faux. La dépouille de Bani tient dans ses mains une hache qui émet une faible lueur.

Si l'on touche la hache sans avoir prononcé les mots *« honneur à toi bani »*, un sort placé sur le bateau en « magie rémanante » risque de punir sévèrement le profanateur (lire attentivement la description des sorts No 74, 75, 76, p. 165, 166). Il y a 15/20 chances que le sort se déclenche : une colonne de flammes jaillit du plafond, et brûle l'imprudent qui tente de s'emparer de la hache (30 pts de souffle de dommages). Les instructions concernant le sort sont dissimulées par un sort « écriture cachée », de NIS 14.

La hache est enchantée, elle permet de jetter les sorts « créer du brouillard » (CDS = 14 ; NIS = 10 ; NDS = 1 jour ; NPS = 100 m ; NES = 1 km) et « parler aux nuages » (CDS = 16 ; NIS = 12 ; NDS = 10 h, NPS = 10 km ; NES = 1 km). Les instructions concernant son utilisation sont dissimulées par un sort « écriture cachée » de NIS 10. L'objet a un potentiel de 25.

4 — Grotte
Ceci est l'entrée d'une vaste grotte. Tout au fond, contre le mur se trouve un tas de pièce d'or et de joyaux. Dès que l'on rentre dans la grotte (zone hachurée) un sort risque de se déclancher, il s'agit du sort « déplacer les pierres », placé sur le plafond de l'entrée de la grotte en « magie rémanante ». Les caractéristiques en sont les suivantes : CDS 15, le sort déclenche un éboulement qui provoque 5 × Mr points de souffle de dommages. Il est dissimulé par un sort « écriture cachée » de NIS 10.

5 — Le trésor de Bani des Brouillards. C'est en fait une illusion permanente de NIS = 16.

Conclusion

Peut être les PJ ont-ils réussi à trouver le trésor (le vrai). Ne pas oublier que le géant des singes est éventuellement encore en liberté, et qu'il souhaite certainement venger sa femelle massacrée par les aventuriers.

Ne pas oublier de jouer le voyage retour en bateau, mais accorder un bonus de + 5 pour retrouver Socotra.

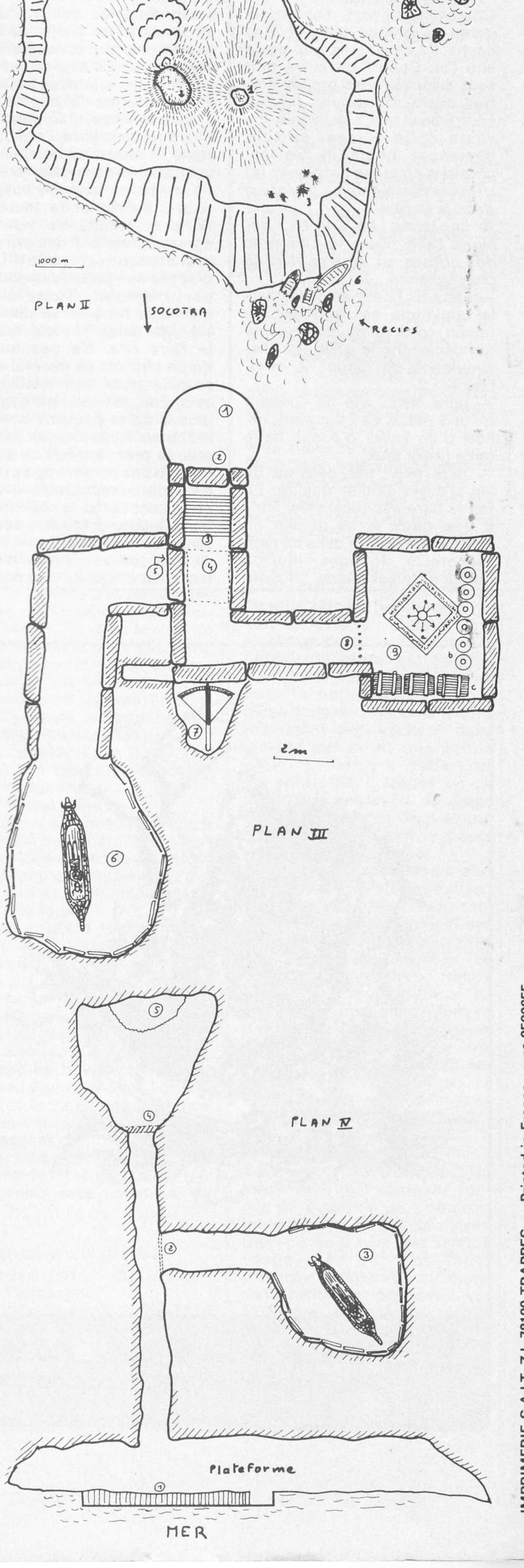
Une fois de retour, deux solutions s'offrent aux PJ. Soit déclarer le trésor, dans ce cas ils devront en laisser 1/5 ème à l'état, mais pourront ensuite disposer librement du reste ; soit garder leur découverte secrète, avec les risques que cela comporte. Il y a pour environ 100 000 dinars d'or, pour un poids total de 4800 kg. □

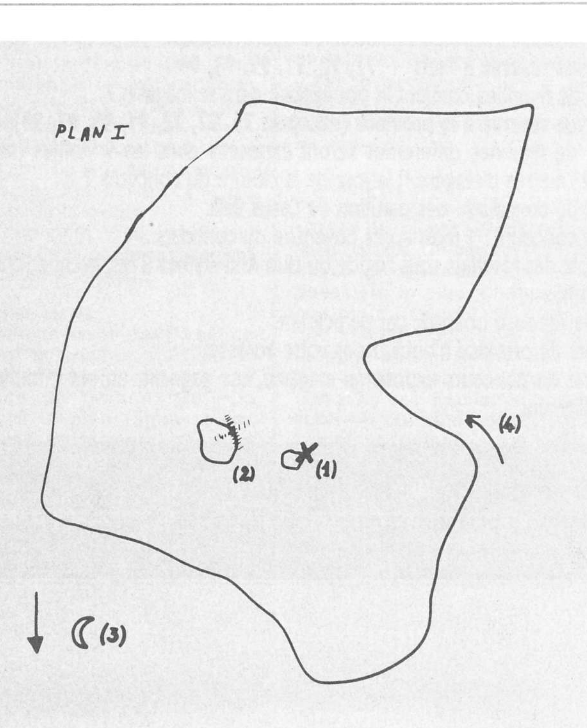
Omar El Tannjec

REQUIN
Type de créature : Animal
Morphologie : P
Gabarit : 17
Poids : 2 tonnes
Taille : 6 m
Armes : d (40)
Base : 4 s
Vitesse : 10 m/s
Surprise : 11
Modes d'attaque : an (16)
Défense : 0
Protection : 2 uniforme
Dommage :

Mr	0	1	2	3	4	5	6	7
AN	2	4	8	12	16	20	24	28
Mr	8	9	10	11	12	13	14	15
AN	32	36	40	44	48	52	56	60
Mr	16	17	18	19	20			
AN	64	68	72	76	80			

Note : Pour tout renseignement complémentaire, contactez **La Guide des Légendes,** 125 rue de Mon Désert, 54000 NANCY, Bientôt le 2ème numéro du fanzine, qui est envoyé gratuitement à tous les membres de la Guilde (25 f seulement, inscrivez vous vite !).





IMPRIMERIE S.A.I.T. Z.I. 78190 TRAPPES — Printed in France — n° 8500655


DEPUIS LONGTEMPS
LA MEILLEURE ENSEIGNE DU JEU...
RELAIS JEUX DESCARTES
VINCENT